+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

# SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

POOL editora
EDITORA OPTION
Nº 114
R$ 6,90

## DETONADOS:

- Silent Hill 4: The Room
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- Spider-Mam 2

## CONFIRA: SGP DE CARA NOVA!!!

*Em primeira mão:*

- Obscure
- IndyCar Series 2005
- Athens 2004
- MTV Music Generator 3
- Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage, Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

ISSN 0104-611X

## *Pré-Estréia:*

- Grand Theft Auto: San Andreas
- PokÈmon Emerald
- Need for Speed Underground 2
- Pro Evolution Soccer 4
- Dragon Ball Z: Budokai 3

# Elite Games

## Playstastion One

*ORIGINAL*

03 Controles Simples
02 Memory Cards
01 Multi Play
01 Multi Stick 8 in 1
01 Pistola
01 Cabo Super-Vídeo
01 Tapete de dedo
01 Cabo Extensor
01 Controle Translúcido
01 RF 2 Canal
01 Bolsa Exclusiva PS1
01 Camiseta Exclusiva PS1

**R$ 349,99**

*TAPETE DE DEDO PS1*

R$ 29,99

*PISTOLA PS1*

R$ 49,99

*MULTIPLAY 4 ENTRADAS Ps1*

R$ 49,99

*MULTI STICK 8 IN 1 PS1*

R$ 19,99

*RF 2 CANAIS PS1*

R$ 29,99

*BOLSA EXCLUSIVA PS1*

R$ 39,99

*MEMORY CARDS PS1*

R$ 19,99 CADA

*CONTROLE TRANSLÚCIDO PS1*

R$ 19,99 CADA

*CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE*

R$ 39,99

*CABO EXTENSOR PS1*

R$ 19,99

**Despachamos para todo o Brasil**
**Visiste nossa loja virtual:**

**www.eduardusgames.com.br**

# Promoções Quero Tudo!

## Playstastion 2

*ORIGINAL*

- 02 Controles Analógicos
- 01 Memory Card
- 01 Cabo Extensor
- 01 Controle DVD-Vídeo
- 01 Cabo de Super-Vídeo
- 01 DVD Região X
- 01 Suporte PS2
- 01 Pistola
- 01 Multi Play
- 01 Bolsa Exclusiva PS2
- 01 Camiseta Exclusiva PS2

R$ 999,99

*MEMORY CARD PS2*

R$ 79,99

*CONTROLE TRANSLÚCIDO PS2*

R$ 69,99

*CABO EXTENSOR PS2*

R$ 24,99

*MULTIPLAY PS2*

R$ 69,99

*CABO S/VÍDEO UNIVERSAL PS1 / PS2 / X-BOX / 64 / GAME-CUBE*

R$ 39,99

*CAMISETAS EXCLUSIVAS PS1 / PS2*

R$ 19,99 CADA

*CONTROLE DVD PS2*

R$ 69,99

*PISTOLA PS2*

R$ 69,99

*BOLSA EXCLUSIVA PS2*

R$ 49,99

*SUPORTE PS2*

R$ 29,99

**Televendas: Fone: (11) 3104-5026 / Fax: 3105-5697**

**games@eduardusgames.com.br**

**www.egbrasil.com.br**

# Sumário

## NINTENDO DS

The Urbz: Sims in the City ..... 19

## PLAYSTATION 2

Grand Theft Auto: San Andreas ..... 18
Yuyu Hakusho: Dark Tournament ..... 19
Spyro: A Hero's Tail ..... 19
Capcom Fighting Jam ..... 21
Second Sight ..... 21
King Arthur ..... 21
Need for Speed Underground 2 ..... 22
Jackie Chan Advantures ..... 22
Pro Evolution 4 ..... 22
Colin McRae Rally 2005 ..... 23
The Incredibles ..... 23
The Punisher ..... 23
Dragon Ball Z: Budokai 3 ..... 24
Mega Man Power Battle Fighters ..... 24
Obscure ..... 26
Powerdrome ..... 27
Showdown: Legends of Wrestling ..... 27
Mega Man®: Anniversary Collection ..... 28
Ribbit King ..... 28
MTV Music Generator: This is the Remix 29
Indy Car Series 2005 ..... 29
Athenas 2004 ..... 30
MC Farlame's Monsters ..... 31

## ARCADE

Capcom Fighting Jam ..... 21

## PSP

Rengoku: Tower of Purgatory ..... 21

## GAME BOY ADVANCE

Pokémon Emerald ..... 20
Boktai 2: Solar Boy Django ..... 24
Around World in 80 Days ..... 32
Crash Bandicoot: Ripto's Rampage ..... 32
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy ..... 33
Torneko's Adventure 3 Advance ..... 33

## PC

War World ..... 20
Need for Speed Underground 2 ..... 22
Pro Evolution 4 ..... 22
The Incredibles ..... 23
Close Combat: First to Fight ..... 23
Top Spin ..... 24
Obscure ..... 26

## DETONADOS

Splinter Cell: Pandora Tomorrow ..... 42
Spider-Man 2 ..... 54
Silent Hill 4: The Room ..... 60

## GAME CUBE

Spyro: A Hero's Tail ..... 19
Second Sight ..... 21
King Arthur ..... 21
Need for Speed Underground 2 ..... 22
The Incredibles ..... 23
Mega Man®: Anniversary Collection ..... 28
Ribbit King ..... 28

## XBOX

Grand Theft Auto: San Andreas ..... 18
Kameo: Elements of Power ..... 19
Spyro: A Hero's Tail ..... 19
Dead or Alive Ultimate ..... 20
Capcom Fighting Jam ..... 21
Second Sight ..... 21
King Arthur ..... 21
Need for Speed Underground 2 ..... 22
Pro Evolution 4 ..... 22
Colin McRae Rally 2005 ..... 23
The Incredibles ..... 23
Close Combat: First to Fight ..... 23
The Punisher ..... 23
Obscure ..... 26
Powerdrome ..... 27
Showdown: Legends of Wrestling ..... 27
MTV Music Generator: This is the Remix 29
Indy Car Series 2005 ..... 29
ShadowOps: Red Mercury ..... 31

## FLASHBACK

Silent Hill ..... 70

## DICAS


PlayStation 2
Spider-Man 2 ..... 34
Driv3r ..... 34
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ..... 34
Ribbit King ..... 34
Mega Man Anniversary Collection ..... 34
Front Mission 4 ..... 37
Smash Court Tennis Pro Tournament 2 ..... 37
Bujingai: The Forsaken City ..... 37
Malice ..... 37
World Tour Soccer 2005 ..... 38
Red Dead Revolver ..... 38

PlayStation
Mortal Kombat Mythologies Subzero ..... 35

GameCube
Spider-Man 2 ..... 34
Ribbit King ..... 34
Mega Man Anniversary Collection ..... 34
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures ..... 35

Game Boy Advance
Around The World In 80 Days ..... 35
Spyro Orange: The Cortex Conspiracy ..... 35
Crash Bandicoot Purple: Ripto's Rampage ..... 35
Sabre Wulf ..... 35
Astro Boy: Omega Factor ..... 35
Mega Man Battle Network 4 ..... 36
Mario vs. Donkey Kong ..... 36

Xbox
Spider-Man 2 ..... 34
Driv3r ..... 34
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy ..... 34
Shadow Ops: Red Mercury ..... 35

PC
Besieger ..... 37
Carnival Cruise Lines Tycoon 2005: Island Hopping ..... 37
Blitzkrieg ..... 37
Spider-Man 2 ..... 37

GAMESHARK
PlayStation 2
Spider-Man 2 ..... 40
Way of the Samurai 2 ..... 40
Showdown: Kings of Wrestling ..... 40
Driv3r ..... 40

Game Boy Advance
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction ..... 41
Spider-Man 2 ..... 41
Disney's Kim Possible 2 ..... 41
Around the World in 80 Days ..... 41
Mega Man Battle Network 4 ..... 41

GameCube
Spider-Man 2 ..... 41
Rainbow Six 3 ..... 41

# CARTA DO CHEFE

Fala, galera! Perceberam que tem algo diferente? Pois é, a *SGP* está de cara nova. Chicoteei tanto a galera da redação até que saiu uma revista novinha em folha, espero que vocês aprovem esta mudança. O pessoal aqui está ancioso pelas cartas de vocês dando opiniões, sugestões ou críticas para que possamos continuar a fazer *A Melhor Revista de Games do Brasil*. Mudando radicalmente de assunto, agosto tem Olimpíadas de Atenas, vamos todos torcer por nossos atletas na Grécia. Brasileiros darão o sangue em modalidades como atletismo, judô, natação, tênis, futebol feminino, basquete, vôlei e em outros esportes menos conhecidos. Tomara que muitas medalhas, principalmente de ouro, decorem o peito dos atletas brazucas. Nos videogames, esses clima esportivo só pode ser experimentado em Athens 2004, jogo para PS2, já que a Sony conseguiu exclusividade dos Jogos Olímpicos. O esporte também é tema no Game Boy Advance, com Hamtaro: Ham-Ham Games. Como diz a Marjô, uma graça! O portátil aparece com caras famosas como Crash Bandicoot, Spyro e Jackie Chan. O jogo de horror vem representado por Obscure (PlS2, Xbox e PC), que mistura terror com personagens adolescentes. Mega Man ganha homenagem em Mega Man Anniversary Collection, para PS2 e GameCube. O título reúne vários jogos do robô azul, que faz sucesso desde a época do Nintendinho. Tiro em primeira pessoa? Tente Shadow Ops: Red Mercury. Corrida futurista? Powerdrome. Luta livre? Showdown: Legends of Wrestling. E os Detonados estão variadíssimos. Para começar temos Homem-Aranha 2, para os três consoles. Splinter Cell: Pandora Tomorrow finalmente chegou para PS 2 e GameCube, e a festa agora está completa. O roteiro da SuperGamePower auxilia Sam Fisher a ficar invisível para os inimigos, como deve ser um bom agente Splinter Cell. E, por fim, mas não menos importante, vem o horror clássico da Konami, Silent Hill 4: The Room. Por enquanto só os donos de PlayStation 2 poderão sentir a desconfortável sensação do game, mas, até o final do ano o Xbox será agraciado pelos monstros e fantasmas da cidade mais misteriosa dos videogames. No Detonado, Harry finalmente vai se libertar de seu apartamento, mas não sem enfrentar inúmeros desafios. Loucura, loucura digno de um mês de agosto.

**Chefe**

# Arte no Envelope

A **SuperGamePower** espera anciosamente pelo seu desenho para deixar nossa página cada vez mais bonita. Além de você concorrer a um brinde surpresa!

Presença constante na seção, Thiago Anselmo, de Osasco - SP, manda duas versões de Mai Shiranui, voluptuosa personagem de Fatal Fury 2.

Nemesis resolveu, literalmente, fazer a caveira dos policiais de Racoon City. O cena foi observada por Basílio André Yrigiyam, de Ponta-Porã - MS.

PREMIADO

A gata de Resident Evil, Jill Valentine também tem presença cativa em Arte no Envelope. O desenho foi mandado por Lucas Muniz de Cerqueira, residente de Petrópolis - RJ.

Só dá Mai Shiranui este mês. A gata resolveu soltar os cabelos em momento retratado por Davi Alexandre da Costa, morador de Grajaú - SP.

Cloud de Final Fantasy VII também não sai das paradas de SuperGamePower. Ele empunha a espada no desenho de João Luís da Silva Neto, de São Paulo - SP.

O Chefe anda pensando que é um príncipe depois que viu a arte de Juliano Augusto Cândido Barbosa, de Barra do Garças - MT. Não se iluda, Chefe.

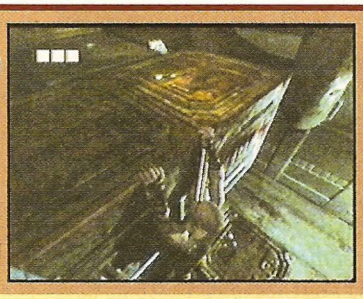
Mande sua Arte no Envelope para a redação da SuperGamePower
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

# RANKING DOS 10 MELHORES

**Segundo os críticos da SuperGamePower**

**1 CHRONICLES OF RIDDICK: THE ESCAPE FROM BUTCHER BAY**

Baseado num filme meia-boca, com o astro Vin Diesel, o game supera as expectativas. O trabalho dos gráficos é um dos melhores do Xbox e mistura combate com ação furtiva. Definitivamente, a redenção dos jogos vindo de filmes.



**2 SILENT HILL 4: THE ROOM**

O game de terror da Konami chega à quarta versão mais sombrio que nunca. Henry Townsend está preso em seu próprio apartamento e um portal pra lá de esquisito é a única saída. Muito mistério aguarda o jogador.

**3 FULL SPECTRUM WARRIOR**

Jogo de estratégia cercado de muitas expectativas. E não decepciona. O realismo é levado às últimas conseqüências, afinal, é baseado num simulador feito para os exército americano. Para entrar no clima militar.

**4 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW**

O novo Splinter Cell chega ao PS2 e Cube com novas fases e diversão garantida. Espreite nas sombras na pela do agente Fisher para acabar um grupo terrorista. Ótimo roteiro de Tom Clancy.

**5 SPIDER-MAN 2**

O homem-aracnídeo mais famoso do mundo está num jogo que reproduz a liberdade de cruzar a ilha de Manhattan em vãos acrobáticos. O herói tem a pesada missão de salvar Nova York de vilões como Doc Ock e Rhino.

**6 ATHENAS 2004**

Emoção das olimpíadas, só no PS2. Nesse jogo que reproduz os Jogos de Atenas, o jogador terá de suar como um atleta para se dar bem nas diversas modalidades oferecidas. Cuidado para não quebrar o controle.

**7 OBSCURE**

Jogo no estilo de Resident Evil e Silent Hill, com direito a muitos sustos e frio na espinha. Um grupo de adolescente estão atrás de uma pessoa perdida numa escola que esconde um passado misterioso.

**8 DRIV3R**

Tanner e Tobias estão mais uma vez prontos para estabelecer a lei. Como policial disfarçado, Tanner faz todo tipo de serviço a bordo de diferentes veículos. As cidades são enormes e detalhadas. Clima de filme de Hollywood.

**9 THIEF: DEADLY SHADOWS**

O estilo lembra Splinter Cell, mas o clima é totalmente diferente. Controlando um fora-da-lei, o jogador vive nas sombras de uma cidade cheia de detalhes. Os efeitos de luz e sombra estão ótimos, mas há queda de frames.

**10 THE LEGEND OF ZELDA: THE FOUR SWORDS ADVENTURES**

Esse é um Zelda um pouco diferente. Trata-se de uma versão mais de competição, em que o objetivo é conseguir mais Force que os oponentes. Mas também será necessário cooperar para resolver os quebra-cabeças.

# SGP NA REDE

## Steam Boy, o novo desenho do criador de AKira

Katsuhiro Ootomo ganhou o mundo com o mangá Akira, de 1988, uma aventura pós-apocalipse que envolve paranormalidade e caos urbano numa Tóquio arrasada por uma bomba. Depois, produtor trabalhou em obras como Memories, Robot Carnival e Metropolis. Esse último tem roteiro de Tezuka Osamu, mestre do mangá, e também criador de Astro Boy. Voltando ao Katsuhiro, seu novo desenho estreou em julho no Japão. É o Steam Boy, que consumiu 22 milhões de dólares, nove anos de trabalho e mais de 180 mil células de desenho. O resultado disso é uma soberba animação com efeitos digitais. Conta a aventura de Ray, de uma família de inventores. Até que seu avô lhe entrega a Steam Ball, uma esfera com poderes inimagináveis. Por conta disso, Ray será perseguido por poderosas organizações. A trama está ambientada na Londres pós-Revolução Industrial. A obra tem previsão de estrear nos principais centros mundiais. Assim como aconteceu com a Viagem de Chihiro, espera-se que venha ao Brasil também.

**Trailers**

*http://www.steamboy.net/downloads/trailers/*

**Papel de parede**

*http://www.steamboy.net/downloads/wallpapers/*

# SGP Responde

## AKIRA E AGORA

O mês passado funcionou muito bem aqui na redação. A capa estava ótima, matérias detonantes e poucos erros. Ainda sonho com o dia que não terei de escrever esta seção. Vamos lá. Pelo jeito, as alucinantes acrobacias do **Homem-Aranha** parece ter confundido a cabeça de Lord. Na matéria do herói, nas páginas 26 e 27, botão correspondente ao L do Xbox e GameCube é o L2, e não o L1 como está em duas legendas. Já na página 37, sobre **Shrek 2** para Game Boy Advance, a termo **The Lost Vikings** saiu bem pequeno. Pelo jeito, o cara da arte não foi muito com a cara do jogo. Ok, é isso galera. Até o mês que vêm.

**Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.**

**SUPERGAMEPOWER**
**Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93**
**Jd. Botucatu - São Paulo - SP**
**CEP 04173-150**

Eu queria uma dica do jogo **Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei**. Como passar de tela na Minas Tirith com Gandalf.

***Barroso, por e-mail***

***LM:*** *mano, essa fase é meio complicada mesmo. O velhinho Gandalf vai ter de correr muito. O objetivo da fase é não deixar os Orcs tomarem conta da fortaleza. Você tem que decorar o mapa inteiro e a localização das escadas que os inimigos usam para subir no muro. Chute todas as escadas. Depois de aparecer a cena com os Trolls empurrando torres, siga para a catapulta e solte tiros até destruir as torres. Use a magia quando a outra torre aparecer, do outro lado. Ao mesmo tempo em que a terceira torre aparece, o dragão Nazgul também dá as caras. Use magias. Ele obstruirá uma passagem; o jeito é usar as cordas e ir por baixo. A quarta torre pode sofrer algumas avarias, mas acaba chegando ao destino. Enfrente os Orcs.*

Gostaria de obter códigos de Syphon Filter do PlayStation.

***Hudson, por e-mail***

***LM:*** *segura aí, Hudson.*

***Todas as armas***

*Pause o jogo, acenda a opção Weapons e segure → + L2 + R2 + ○ + □ + X. Todas as armas disponíveis na fase estarão habilitadas.*

***Seleção de fases***

*Pause o jogo, acenda a opção Select mission e segure ← + R1 + L1 + Select + □ + X.*

***Matar com um tiro***

*Pause o jogo, entre na opção Weapons, acenda a Silenced 9mm e pressione ← + L1 + R2 + Select + □ + X.*

Eu queria saber sobre o novo **The King of Fighters.**

***Elivanio, por e-mail***

***BB: The King of Fighters*** *é comigo mesmo. Tem dois novos jogos da série pintando logo logo. O primeiro se chama Maximum Impact e é uma versão 3D, para Play2. A jogabilidade, porém, segue a tradição. Mas incluirá recursos típicos do 3D como o rolamento para frente ou fundo da tela e combos com auxílio de paredes. Esse game sai em setembro. O outro jogo é de arcade e se chama The King of Fighters Neowave. Esse é em 2D e retoma o estilo clássico: lutas em trio, sem troca de personagens durante o combate. O jogador também pode escolher entre três estilos de combate: Super Cancel (liga especial com super), Guard Break (quebra defesa) ou Max (permite usar super nível 2).*

Eu gostaria de saber se a série Parasite Eve e Braver Fencer Musashi terão continuação no PlayStation 2?

***Thiago Celso Lopes da Cruz, por e-mail***

***MK:*** *caro Thiago, quanto ao* ***Parasite Eve*** *eu não estou sabendo de nada. Mas o* ***Brave Fencer Musashi*** *terá sim uma continuação. É* ***Musashi Samurai Legend*** *para PlayStation 2, que vai sair no final do ano.*

Adoro essa revista, compro-a todos os meses e tenho um PS2. Por favor, vocês podem me ajudar em um jogo? Em Blood Omen 2, como faço para passar do chefe final? Não consigo nem encostar nele!!! Um abraço e continuem assim!!!

***Luiz Fabiano***

***LM:*** *esse tem nome de craque! Bom, o chefão final de Blood Omen 2 é meio complicado mesmo. Na primeira parte, congele-o com o Telekinesis e, imediatamente, use o Jump nele para fazê-lo cair. No segundo estágio, defenda-se até que a barra de raiva esteja cheia e use a Immolate. Faça isso quatro vezes. Na terceira parte, defenda-se e mande a Berserk quando a barra estiver cheia.*

# CLASSIFICADOS

Vendo um **Nintendo 64** com **3 controles, 6 fitas** e **Memory Card.** Tudo pela bagatela de R$ 300,00. Tratar com Almir Pereira no telefone (0xx11) 5933-3614 após as 21 horas ou no celular (0xx11) 9820-8679.

Vendo um **Teclado** para internet do freamcast, mais **um Memory Card de 200 blocos** com tela e 16 cds (shemmue I, Head Hunter, Boote outrios) mais um **Super Nintendo** com **2 controles** e **1 fita** (Harley`s Humongous Adventure por apenas R$300,00. Tratar com Marcelo Vitor Moraes Mapo
Tel:. (0xx15) 236-6928 ou 236-6110

Vendo **1 Playstation** com **20 Jogos, 1 Controle** e **1 Memory Card** por R$290,00 e **um Nintendo 64** com **2 controles** e **2 jogos** originais por R$ 240,00
Tratar com Flávio ou Eduardo no Tel (0xx11)9662-3977 ou via email: vendoplay64@yahoo.com.br

Vendo **1 Nintendo 64** em ótimo estado de conservação, com **1 Controle, 1 Memory Card** e **1 Cartucho Original** 007 Goldeneye por apenas R$220,00 ou trocopor **1 Playstation**
Trata com Flávio Quierozno telefone (0xx11)5661-1648

Vendo **Playstyation 2** com **2 controles analógicos, 1 Memory Card de 8 mb ps2** e **1 memory card de PS1, Region X, 15 Dvds, 6 Cds** destravado com o chip Messiah 3 por R$ 1.090,00 tudo na caixa ou **troco por Xbox** destravado com 1 controle e 1 dvd. Tratar com Vianei no Telefone (0xx48) 658-3105 de segunda a sexta a partir das 20:30 hs

**SuperGamePower**
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

# PROMOÇÃO

## INVENTOR MALUCO

A foto é apenas ilustrativa

**Invente uma coisa espetacular que ainda não existe na nossa revista e leve o um PlayStastion 2 para casa. Escreva sua idéia para *SuperGamePower* em três linhas. A melhor carta levará para casa um PlayStation 2. Boa sorte!**

**PROMOÇÃO INVENTOR MALUCO SUPER GAMEPOWER**

**Envie este cupom até 10 de outubro de 2004.**

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

Invente uma coisa espetacular que ainda não existe na nossa revista?

_____

_____

_____

## Vencedor da Promoção Edição 111

**Como se infiltrar na redação da SuperGamePower e descobrir seus segredos?**
**Frase: Se fosse fácil assim, alguma revista concorrente já teria conseguido desvendar este mistério e a SuperGamePower não seia mais a Melhor Revista de Games do Brasil !**
**Marcelo G. Conceição. São Paulo-SP**

## REGULAMENTO

1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 01/08/2003 e 10/10/2004.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo, o que você inventaria de espetacular que ainda não existe na revista. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Promoção meu agente secreto* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/10/04, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 116 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/01/05.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

# A Hora da Mudança

**Vinte anos após o "crash do videogame" a indústria vive um momento de queda nas vendas, principalmente no Japão. Percebendo a preocupante situação, as empresas começam a lançar novas idéias.**

A indústria do videogame, há algum tempo, mostra forças diante de mercados estabelecidos e já tem grande influência na cultura popular. As demonstrações disso estão em exemplos como o tamanho do mercado, que já é maior que a de filmes; a entrada de um personagem de games, Mario, no museu de cera de Hollywood; a celebrização dos criadores de jogos como Shigeru Miyamoto, criador de Zelda; e o interesse de Hollywood por alguns dos roteiros de videogames, como Resident Evil e Tomb Raider. A influência cultural está bem forte, mas apesar do patamar de vendas que se chegou até aqui, a indústria enfrenta uma queda nesse momento, principalmente no Japão, que encolheu cerca de 40% desde 1997, o melhor ano. Nos EUA a situação é melhor, mas no ano de 2003, houve um encolhimento de 1% em relação ao ano anterior. A situação faz refletir o acontecimento conhecido como o "crash do videogame", em 1984, quando o mercado de videogames virtualmente desapareceu. Vinte anos depois, a indústria está preocupada pela "elitização" dos usuários, fenômeno em que jogadores acostumados a jogar demandam produtos cada vez mais complexos a desafiadores, o que não deixa espaço para os iniciantes. A primeira empresa a externar a preocupação foi a Nintendo, quando, em agosto de 2002 apontou o problema e trabalhou para saná-lo. Seria a salvação da empresa, que vive situações distintas: o sucesso do Game Boy Advance e a dificuldade com o GameCube, que, agora, mostra um sinal de recuperação. A primeiro produto a se materializar essa nova mentalidade da Nintendo - e diante a ameaça da Sony, que entra com tudo com o seu PSP - está no DS, portátil de duas telas que será lançado no final do ano no Japão e EUA. Essa filosofia também deverá ser usada no Revolution, videogame da categoria desktop, como o GameCube.

# O "crash do videogame": as lições de 20 anos atrás

No início dos anos 80, os videogames experimentavam uma época de prosperidade, principalmente com o Atari 2600, que revolucionou ao popularizar o sistema de cartuchos. O sucesso das primeiras softhouses terceirizadas, a Activision e Imagic, formadas por ex-funcionários da Atari, fez com que várias empresas corressem para a mina de ouro. Com pouco investimento e alta possibilidade de lucro fez pipocar empresas inexperientes e sem entendimento do negócio, que despejavam jogos sem qualidade no mercado. Clones e licenciamentos eram a tônica dos lançamentos. Até a própria Atari não escapou na sina. O primeiro grande fracasso foi Pac-Man, uma conversão desastrada do sucesso da Namco para arcade. E a derrocada foi o licenciamento do filme ET - O Extraterrestre. O jogo, feito no prazo ínfimo de cinco semanas, foi o mais absoluto fracasso de vendas. Diz a lenda que a Atari enterrou o enorme encalhe no deserto do estado do Novo México, para economizar estocagem e descarte. Aliado à concorrência ao computador, à apatia do consumidor e à ira do comerciante, o mercado de videogame foi praticamente sepultado, só se recuperando em 1986, quando a Nintendo se arriscando a lançar o NES numa época tão conturbada. A empresa se comprometeu a comprar os encalhes. Como se sabe, isso não foi necessário. Se hoje o mercado encara um encolhimento é por outras razões, apesar da qualidade de muitos licenciamentos serem de qualidade sofrível. Hoje o investimento - tempo e dinheiro - para produzir um game é muito alto e os lucros são uma incógnita. Isso faz a indústria apostar em continuações e em fórmulas estabelecidas (quem já não ouviu falar de um título "tipo" Resident Evil). Se a qualidade geral é maior que na época do "crash", a repetição de fórmulas pode cansar os consumidores e ser a causa da queda de vendas no Japão, aliado também à elitização.

NES: Nintendo conseguiu reativar novamente o mercado, arraso pelo "crash" de 83/84

Atari 2600: ascensão e queda retumbantes

## Japão: mais um ano de queda

A CESA, organização que reúne as softhouses japonesas, anunciou que o mercado de videogames no Japão diminuiu 11% em 2003. Comparado com o auge, em 1997, a queda é de 40%. Com o tamanho de mercado em cerca de 4 bilhões de dólares, o equivalente a 40% da indústria americana, o Japão enfrenta quedas ano após ano. No caso dos hardwares, decaiu 16,7% em relação a 2002, em que somente o Game Boy Advance, com vendas estáveis, e o GameCube, com aumento de 3%, não sofreram quedas. O PlayStation 2 atingiu o ponto de saturação e o Xbox tem rendimento pífio na terra do sol nascente. No campo dos softwares, a queda anual foi de 8,2% e só não foi pior porque as vendas para o exterior cresceram. Aliás, esse deve ser o caminho das softhouses japonesas, visar cada vez mais o mercado externo, de olho principalmente no novo eldorado, a China. As principais empresas já aportaram por lá como a Nintendo e a Sony.

Pac-Man: cópia barata de um sucesso do arcade

ET, o Extraterrestre: meio milhão de cartuchos enterrados no deserto do Novo México

## EUA: consoles em declínio

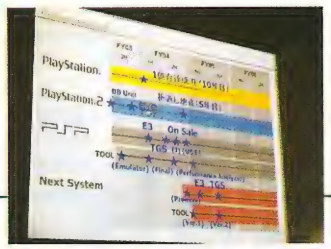
Apesar de a situação ser bem melhor nos EUA, as vendas do setor começar a baixar. Dados na NPD Funworld mostram que, no campo dos hardwares, houve um declínio de 1%, com vendas de 1,69 bilhões de dólares. Novamente, o ponto de estabilização do PlayStation 2 e PSOne foram responsáveis pela queda, ainda que o GameCube e Xbox tenham aumentado as vendas. Os jogos venderam bem, 17% melhor que 2002. O GameCube, numa boa recuperação, foi o que mais cresceu no período: 21,8%.

**Novos caminhos**

## Nintendo DS e PSP: portáteis prometem revolucionar o mercado

Dois novos portáteis devem agitar o mercado no final de 2004. Trata-se dos portáteis Nintendo DS e PSP, da Sony. Este, nos EUA, vai sair até março de 2005. Os dois consoles têm seus trunfos. O DS conta com inovação: tela dupla, tela sensível ao toque e reconhecimento de som. O PSP é um aparelho de alta tecnologia, quase tão poderoso quanto o PlayStation 2. Ambos possuem comunicação sem fio. Nintendo ou Sony, quem irá mudar o panorama do mercado? Aguarde o fim do ano.

# News




## A AGENDA DO PLAYSTATION 3

Agenda do "Next System": première até março de 2005 e aparição na E3 e TGS. A vice-presidente da Sony, Ken Kutaragi, disse que o momento ainda não é propício para falar do sucessor do PlayStation 2, mas para evitar boatos deixou claro a agenda do chamado "next system", ou seja, o próximo sistema. Até o primeiro trimestre de 2005 haverá um evento com anúncio oficial do console. Um aparelho em funcionamento está previsto para estrear na E3 e, na TGS2005, poderá aparecer alguns jogos-demo. Quanto aos kits de desenvolvimento, está previsto para ser distribuído antes da E3 2005.

## Microsoft Urgente

### Sucessor do Xbox pode aparecer na X04

A feira européia do Xbox, edição 2004, a X04, pode ser a estréia do novo Xbox, codinome Xenon. O evento acontece em setembro e novas informações podem ser divulgadas na Consumer Electronic Show e Game Developers Conference, que acontecem no primeiro trimestre de 2005 nos EUA. Os kits de desenvolvimento já foram distribuídos para as softhouses.

### Xbox Live atinge um milhão de associados

O serviço online da Microsoft, o Xbox Live, atingiu um milhão de assinantes, informa a gigante do software. O serviço, que está na versão 3.0, tem como horário de pico, nos EUA, entre 19h30 às 21h. Os americanos são o maior grupo de usuários, mas a cidade campeã em associados é Tóquio (Japão), seguido de Londres (Inglaterra), Houston e Chicago (ambos EUA).

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

### Steve Ballmer aposta na próxima geração

Um dos chefões da Microsoft, Steve Ballmer, disse em Toronto (Canadá) durante a Worldwide Partner Conference que ultrapassará a Sony no mercado de videogames na próxima geração. Ballmer está confiante que a área de jogos está cheio de oportunidade de negócios e que apesar de não ter dado lucros, o Xbox é um novo conceito em videogames.

### Projeto secreto

A Microsoft Game Studios do Japão está recrutando dez pessoas em três áreas de atuação para desenvolver um projeto secreto. São modeladores, especialistas em efeitos especiais, programadores de engine gráfico e designer de fases que integrarão ao Microsoft Game Studios.

## OS GANHADORES DA PLAYSTATION AWARDS 2004

**Platinum Prize:** futebol, ação, RPG e golfe.
**Gold Prize:** venda de mais de 500 mil unidades.

A Sony entregou os prêmios de Gold Prize e Platina Prize para os jogos que venderam mais de 500 mil e um milhão de cópias, respectivamente, no Japão. O prêmio é equivalente ao disco de ouro e de platina no mundo da música. O prêmio de platina ficou com Samurai Warriors (Koei), Winning Eleven 7 (Konami), Dragon Quest V (Square-Enix) e Hot Shots Golf Fore! (Sony). Onze títulos foram agraciados com o Gold Prize, entre eles estão Onimisha 3 (Capcom), Winning Eleven 7 International (Konami), Gran Turismo 4 Prologue e Dragon Ball Z: Budokai 2. Nesta edição do PlayStation Awards não houve nenhum duplo platina, que é dado aos jogos que vendem mais de dois milhões de cópias.

## CURTAS

• Rygar 2 e Deception 4 estão nos planos da Tecmo. Ambos para PlayStation 2.

• Phantasy Star Universe deverá ser um RPG online como Final Fantasy XI. Os jogadores poderão formar times e será lançado em fins de 2005.

• A Activision divulgou os próximos projetos da empresa; todos são continuações que incluem True Crime, Call of Duty, Spider-Man, Tony Hawk, Shrek e Quake. Os heróis Fantastic Four e Iron Man deverão ganhar jogos. Serão lançados entre 2005 e 2006. Dead Rush foi cancelado.

• A Neversoft, que produz a série Tony Hawk, está contratando a fim de desenvolver um jogo original. Pode ser um jogo de tiro em primeira pessoa ser lançado em 2006 ou 2007.

• Doom 3 poderá dar as caras em dezembro de 2004 para Xbox.

• Chaos Theory é o subtítulo de Splinter Cell 3. O jogo é, por enquanto, para PC, Xbox e n-Gage.

• A Dolby pediu para a Imaginary Forces, que trabalhou nos filmes Missão: Impossível e Homem-Aranha 2, para fazer um logotipo animado para os jogos que usem a tecnologia Dolby Pro Logic II.

• A Atari anunciou Dragon Ball Z: The Red Ribbon Army Saga e Dragon Ball GT: Transformation, ambos para GBA.

• Tekken 5 de arcade usará a placa de rede Amusement Linkage Live Network (ALL.Net), desenvolvida pela Sega, Sammy e Namco. Ela integrará as máquinas do Japão inteiro.

• Os arcades estão se recuperando no Japão. A Taito, Capcom e Namco terão 19 novas lojas até março de 2005.

• A editora Top Cow, que publica os gibis de Lara Croft, disse que a nova versão de Tomb Raider será lançada em meados de 2005.

# Por dentro da Sony

### O que rolou na PlayStation Meeting 2004

Ken Kutaragi, vice-presidente da Sony, apresenta o PlayStation Meeting 2004 A Sony realizou o PlayStation Meeting 2004 em 12 de julho, quando mostrou, pela primeira vez, o PSP em território japonês e divulgou informações sobre o sucessor do PlayStation 2. Também agraciou os jogos que mais venderam no ano passado.

### Japão conhece o PSP

PSP faz sua estréia no Japão. **Talkman:** pássaro poliglota faz traduções via voz. Na apresentação da Sony, os japoneses puderam ver o PSP pela primeira vez. O presidente da SCEI, divisão de videogames da Sony, Ken Kutaragi apresentou a menina dos olhos da empresa. Demos jogáveis estarão presentes na Tokyo Game Show deste ano, a realizar em fins de setembro. A Sony divulgou que até 16 PSP poderão se conectar via rede sem fio usando a tecnologia Adhoc. A empresa investe em softwares que não sejam jogos. Um deles é Talkman, um programa que faz traduções. O personagem se chama Max e funciona da seguinte forma. Primeiro escolhe-se uma situação, fala-se ao aparelho e Max faz a tradução, via voz. São nove línguas suportadas.

### UMD: quase um DVD

A mídia exclusiva do PSP, o Universal Media Disc (UMD) terá custo de cerca de dois dólares por unidade. Os primeiro lote tem produção mínima de mil discos, com lotes adicionais de, no mínimo, cem unidades. As softhouses terão à disposição um sistema online de pedidos, o Apolo, e os testes começaram em agosto.

### PSP: 59 adesões e muitos jogos

A Sony divulgou a lista de 59 empresas japonesas que farão jogos para PSP. São softhouses como Sunsoft, Jaleco e Arika, que se juntam ao grupo que já tem Konami, Capcom, Namco e Sega, entre outros. Entre os jogos, as novidades ficam por conta de Winning Eleven (Konami), Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Sony) e Harvest Moon (Marvelous Interactivity).

### Koei mostra três jogos

Shibusawa apresenta Dynaisty Warriors para PSP. A mais nova potência entre as softhouses, a Koei apresentou três títulos: Dynasty Warriors, Romances of the Three Kingdoms e Mahjong Championship. O produtor Koh Shibusawa está de olho nas capacidades comunicativas do portátil. A Koei pretende investir nessa tecnologia.

### OpenGL no PlayStation 3?

A Sony deverá usar o padrão Open GL ES 2.0 em seu videogame de próxima geração. A afirmação é do presidente da Khronos Group, grupo que define os padrões da biblioteca gráfica de código-fonte aberto OpenGL ES, uma versão do padrão OpenGL. A biblioteca gráfica é uma API, isto é, um conjunto de comandos que fazem a ponte de comunicação entre a aplicação, no caso, o jogo, e o hardware. A Sony sempre trabalhou com API próprias e demorou a lançá-las para o PS2, o que causou demora na produção de jogos. Se for confirmado, será a primeira vez que o PlayStation usará uma API padrão, o que ajuda muito os desenvolvedores. A Microsoft usou do expediente ao usar as mesmas API das usadas em PC, como o DirectX, por exemplo. A OpenGL ES está na versão 1.0, bastante limitada, mas até o terceiro trimestre de 2005 estará na versão 2.0, que se prevê poderoso e bem adaptado para o Media Engine, chip gráfico do PlayStation 3, baseado na tecnologia Cell. Por outro lado, a Sony está de olho também no DirectX, da Microsoft. Já andou contratando engenheiros de software que tenham conhecimentos nessa tecnologia.

## TECMO LANÇA EXPANSÃO DE NINJA GAIDEN

**Ninja Gaiden:** pacote de expansão adiciona roupas, monstros e golpes. A Tecmo iniciou o download do Hurricane Pack: Volume I, expansão do game de Xbox Ninja Gaiden. O serviço é feito via Xbox Live e é pago. No pacote estão novas roupas, armas e inimigos além de ajustes. Por exemplo, a arma Dabilahro ficou mais fraca. Também há novos movimentos, como o contra-ataque; basta defender no momento exato do ataque inimigo para lançar um contra-golpe. Com o novo pacote se inicia a corrida pelo segundo round do Master Ninja Tournament, o campeonato mundial do game via Internet. O volume II também está em produção.

## SQUARE-ENIX: APOIO AO XBOX 2?

A Square-Enix afirmou que "está pensando" em desenvolver jogos para o sucessor do Xbox. Desde 1996 a criadora de Final Fantasy tem se dedicado a desenvolver jogos principalmente para os consoles da Sony. Enquanto uns vêm outros vão. A Capcom praticamente abandonou o console da Microsoft tendo lançado apenas um jogo em 2004.

## CURTAS

- Ghouls 'n Ghosts Online pode ter sido cancelado para PlayStation 2. No site oficial, o logotipo foi retirado. (gngOnline.jpg) Ghouls 'n Ghosts Online: PlayStation 2 fora do baralho?
- Rayman 4 está previsto para 2007.

## DIRECTX NO PLAYSTATION 3?

A Sony Computer Entertainment americana está contratando engenheiros de software que tenham conhecimentos de DirectX, biblioteca de gráficos da Microsoft usada em jogos de PC e Xbox, e de propriedade da Microsoft. Muitas empresas têm reclamado das dificuldades em programar no PlayStation 2 e a Sony pode estar buscando padronizar algumas etapas de desenvolvimento.

## OS PRIMEIROS JOGOS DE PLAYSTATION 3?

Esses são os jogos que estariam sendo desenvolvidos para o PlayStation 3. As informações são de entrevistas dos fabricantes.

**Dark Sector:** tiro em primeira pessoa, originário do PC;

**Half-Life 2:** tiro em primeira pessoa, que terá versões para PC e Xbox;

**Medal of Honor:** também tiro em primeira pessoa ambientado na segunda guerra;

**Need for Speed:** corrida pela Electronic Arts;

**Spider-Man 3:** jogo com movimentação livre como em GTA baseado no filme do super-herói.

## PLAYSTATION 3 PODE TER MENOS MEMÓRIA

Durante a Rambus Developer Forum Japan 2004 foi divulgado a agenda da memória XDR DRAM, codinome Yellowstone, que será usada no PlayStation 3. A agenda continua intacta: a chip será produzido em meados de 2005. O que mudou foi o tamanho da memória: passou de 512 para 256 megabits. Cada aparelho pode ter 4 ou 8 chips, com memória total de 128 ou 256 megabytes, nas respectivas configurações. A especificação original era de quatro chips de 512 megabits, num total de 256 megabytes.

## ENXURRADA DE FINAL FANTASY VII

P900iV da Panasonic: do filme para as ruas.

A Square-Enix deu início ao projeto Compilation of Final Fantasy VII. A maior notícia é que um novo jogo está em desenvolvimento. Baseado num futuro pouco distante ao de Final Fantasy VII, será protagonizado por Vincent, um dos personagens centrais do clássico. O projeto continua com Final Fantasy VII: Advent Children, filme em computação gráfica que conta a história de Cloud depois de salvar a Terra. Esse filme será lançado em DVD e em UMD, a mídia do PSP. Nesse filme Cloud usará um celular P900iV da Panasonic e, claro, estará a venda no Japão. Por falar em celular, Before Crisis: Final Fantasy VII é um jogo para telefones multimídia e será lançado em setembro. O jogador será um membro da Turks, grupo armado que serve à companhia Shinra.

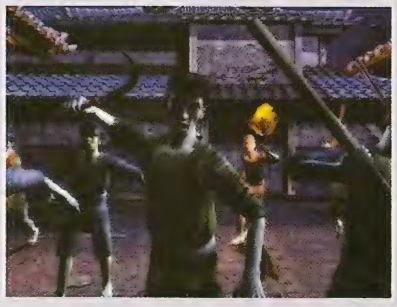
## SONY NA BRIGA PELOS DVD DE PRÓXIMA GERAÇÃO

A Sony inaugurará uma segunda fábrica de testes para a produção de Blu-Ray Disc, um dos padrões da mídia DVD de próxima geração. Essa nova mídia se lê com laser azul, mais preciso que o atual laser vermelho. Essa nova fábrica deverá ser aberta em Indiana, EUA, e se junta a que já existe em Shizuoka, Japão. Duas empresas brigam para ser o padrão da nova mídia DVD: a Blu-Ray Disc, liderado pela Sony, e o HD DVD, encabeçados pela Toshiba e NEC. A nova mídia tem capacidade de 25GB por camada e poderá ser usada no PlayStation 3.

## COMEMORANDO 10 ANOS

(cincoPS) Kutaragi e os cinco integrantes originais do projeto PlayStation: 10 anos depois, 100 milhões vendidos.
A Sony aproveitou a oportunidade para comemorar o décimo aniversário do primeiro PlayStation. Lançado em 3 de dezembro de 1994, chegou aos 100 milhões de unidades vendidas em 18 de maio deste ano. Nesta ocasião, os cinco integrantes iniciais do projeto, incluído o atual vice-presidente da Sony, Ken Kutaragi, contou algumas histórias interessantes. Numa operação arriscada, a Sony pediu 1,3 milhões de processadores de uma só vez, para diminuir os custos. Se o PlayStation não fosse um sucesso, a divisão de videogames, recém-criada, iria à falência.

## TECMO: MAIS FATAL FRAME



**4D Zero:** filme em computação gráfica de causar arrepio.
**Real Zero:** jogo interativo usando celulares.
A Tecmo está trabalhando em várias frentes e levando seu Fatal Frame para outras mídias. Em primeiro lugar, está convertendo Fatal Frame II para Xbox, como anunciado na E3. No Japão será implementado, num parque de diversões, um filme 3D, que usará óculos especiais e efeitos táteis, como vento. Chama-se 4D Zero (nome de Fatal Frame no Japão) e promete gelar a espinha em pleno verão japonês. Há também um game para celulares chamado Real Zero. O jogador receberá e-mails do além e será convocado a tirar uma foto de um local infectado por espíritos. Só funciona com celulares com câmera, é claro.

# Notícias da Nintendo

### Nintendo DS em novembro?

Segundo distribuidores japoneses, o Nintendo DS, o portátil de duas telas, será vendido no Japão em 4 de novembro pelo preço de 19 mil ienes, em torno de 525 reais. Nos EUA chega em 11 de novembro por 179 dólares. Cinco ou seis jogos poderão inaugurar o pacote inicial e até o final do ano 11 títulos poderão surgir. Os jogos deverão custar 3.800 ienes, em torno de 100 reais. A Nintendo não se pronunciou sobre as informações.

### Nintendo: online não é importante

O presidente da Nintendo, Satoru Iwata, afirmou que os consumidores não se interessam por jogos online. Ele aponta para os números de Hot Shot Golf Fore!, game de golfe para PlayStation 2, que vendeu menos que as versões offline. Diz Iwata que os jogadores não querem pagar a mais para jogar online e, para alguns, a conexão com a Internet ainda é um processo complicado. A Nintendo, diferentemente da Microsoft e Sony, não vê o fator online como um componente importante. A Big N prefere trabalhar em comunicadores próprios como o adaptador de rede sem fio do Game Boy Advance.

### Mais um ano sem Space World

Pelo terceiro ano consecutivo a Nintendo não promoverá a Space World, sua feira particular no Japão. E também não participará da Tokyo Game Show, como vem acontecendo há anos. Em vez disso, fará um evento em todo o território japonês para promover o Nintendo DS.

### Nintendo pode baixar preço de jogos

Segundo fontes do mercado a Nintendo poderá baixar os preços dos jogos no final do ano. A partir de novembro grandes jogos como Grand Theft Auto: San Andreas, Halo 2 e Resident Evil 4 estarão nas lojas e a Nintendo, como parte da guerra comercial, poderá reduzir os preços de seus jogos de 49 para 29 dólares. São títulos como Metroid Prime 2: Echoes, Star Fox e Paper Mario 2. No ano passado a empresa reduziu o valor do GameCube para 99 dólares e obteve grande sucesso.

### Diretor sai da Nintendo européia

O diretor da Nintendo da Europa David Gosen será desligado da empresa e trabalhará na Digital Bridge, que faz jogos para celulares. David Gosen é autor de declarações polêmicas como a que dirigiu à Microsoft, em que acusoude tentar acelerar o ciclo dos hardwares. Disse: "empresas que não estão satisfeitas com a situação atual tentam ser os primeiros a lançar-se no novo ciclo. O 3DO foi pioneiro de uma nova geração, mas isso não impediu de fracassar." Também criticou os games violentos, que, depois do sucesso de Grand Theft Auto, virou uma praga.

### Portátil ganha nome oficial

Quando foi apresentado na E3, o nome Nintendo DS ainda era provisório. Agora, a empresa japonesa anunciou que esse será o nome oficial do novo portátil, que possui duas telas, uma delas sensível ao toque, além de dispositivos de comunicação. Também foi divulgado o logotipo e o desenho definitivo do aparelho. Os botões de Power, Select e Start foram trocados de lugar. Ainda está indefinido a data de lançamento e o preço do Nintendo DS. Fontes do mercado prevêem que seja lançado em novembro ao custo de 175 dólares no Japão. Mais de 100 empresas já estão trabalhando no portátil; só a Nintendo tem 20 jogos em andamento.

# VIDEOGAME É NA

## Tudo para o seu game

### Acessórios para PS2 e GameCube

# SS GAMES

## A mais nova e completa loja de games do centro de São Paulo

**Essas e outras mercadorias você encontra aqui. Novos e usados com garantia e Nota Fiscal é na**

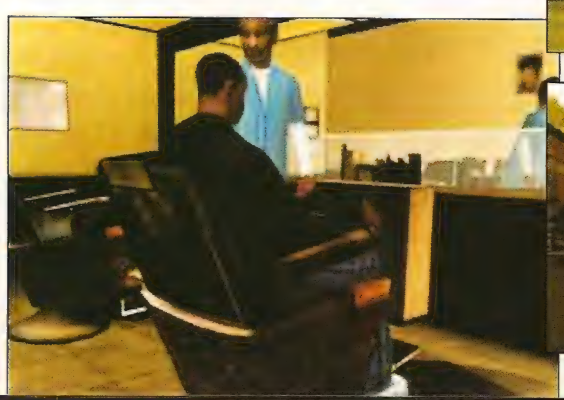
SS GAMES

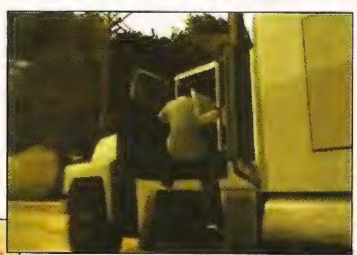
Loja: Viaduto Santa Efigênia, 70
Tels.: 3328-6801 / 3328-6802 / 3328-6803
a 50m do metro São Bento
www.ssgames.com.br
ssgames@ssgames.com.br

# Grand Theft Auto: San Andreas

**ROCKSTAR**
**Ação /Adventure**
Outubro de 2004 (PS2)

Um dos games mais aguardados deste ano está tomando forma. Inicialmente, **GTA: San Andreas** será exclusivo do console da Sony, mas passado o período de contrato, uma versão de Xbox irá para as ruas, não antes de 2005. O personagem central de San Andreas é Carl Johnson, vulgo CJ, que volta à cidade de Los Santos para vingar a morte da mãe. Junto com seu irmão mais velho, Sweet, e mais alguns chegados, formam a gangue Orange Grove Families. Os inimigos estão por todos os lados. São figuras como Frank Tenpenny e Eddie Polaski, uma dupla de policiais corruptos e gangues rivais como os Flats e os Ballas. Como se sabe, **GTA** foi um dos precursores do estilo crime/tiroteio/ação com carros. Os veículos compõem um aspecto importante da série. Em **San Andreas**, o pessoal tem a disposição veículos que vão de bicicletas a helicópteros, passando por motos e carrões americanos, como o Cadillac. Hoje em dia, com a técnica de streaming, os cenários têm ficado cada vez maiores, como mostram **Spider-Man 2** e **Driv3r**. Mas San Andreas deve extrapolar todos os limites: simplesmente três cidades inteiras - Los Santos, San Fierro e Las Ventura - estarão à disposição do jogador. Estas três localidades emulam, respectivamente, Los Angeles, San Franscisco e Las Vegas. As missões passam por assassinatos e perseguições, mas também é possível apostar num cassino - aliás, você pode possuir um -, roubar casas e recrutar novos membros para a gangue. Assim como funciona em **Metal Gear Solid 3**, o personagem precisa comer para sobreviver. Mas cuidado: se comer muita porcaria poderá ficar gordo e comprometer suas habilidades físicas. Haverá muitas armas no game e, melhor, um novo sistema de mira será usado. É similar ao de **Resident Evil 4**, visto sobre o ombro do personagem. Não será desta vez que GTA terá um modo online. Quem sabe fica para quando sair a versão de Xbox.





## The Urbz: Sims in the City

**EA/GRIPTONITE**

**Simulador**

Novembro de 2004

A série de sucesso **The Sims** está gerando mais um filhote. Trata-se de **The Urbz**, os Sims urbanos, que devem usar de toda esperteza para tentar sobreviver na selva de pedra. O esquema continua semelhante aos games da série: interagir com as pessoas. Ter sucesso no trabalho significa promoção e, assim, mais dinheiro e influência sobre as pessoas. Assim, novos estilos de vida poderão ser liberados. Seu personagem pode ser customizado à vontade. As variações são amplas, mas, claro que não se compraram com as versões de computador ou dos consoles. A cidade oferece um sem-número de localidades como metro, casas noturnas e restaurantes. Pronto para encarar a cidade que nunca dorme?

## Yuyu Hakusho: Dark Tournament

**ATARI/DIGITAL FICTION**

**Luta**

Setembro de 2004

Agora os fãs da turma de Yusuke poderão trocar golpes no novo **Yuyu Hakusho: Dark Tournament**. Sucesso nos EUA e Brasil, Yuyu Hakusho teve seu auge no Japão na época do Mega Drive e Super NES, quando saíram jogos interessantes baseados no cultuado animê. Agora, a Atari, como faz com a série **Dragon Ball Z**, põe a mão na massa e brinda os donos de Play2 com um jogo de luta. O jogo se baseia na saga Toguro, dois irmãos com altos poderes. O irmão mais novo é, literalmente, uma montanha e músculos. Todos os principais personagens do torneio que dá nome ao jogo estarão presentes. A turma de Yusuke inclui o próprio, Kuwabara, Hiei, Kurama e Genkai. Entre os inimigos dão as caras figuras como Karasu, Shishiwakamaru e Jin. Além de lutares com socos e chutes, os golpes espirituais característicos de cada um estão presentes. São movimentos como o Raygun de Yusuke ou o dragão negro de Hiei. Pedreira!

## Kameo: Elements of Power

**MICROSOFT/RARE**

**Ação**

Janeiro de 2005

Planejado originalmente para um console da Nintendo, Kameo é um tipo de jogo em que Rare se especializou: ação 3D. A personagem do título é uma princesa que ganhou o poder sagrado de sua mãe. Preterida na sucessão, a irmã mais velha, de raiva, libera um troll maligno que põe em risco a paz no reino. Cabe a Kameo acabar com a ameaça. Mas ela não está sozinha nesta empreitada. Ela tem o poder de se transformar em diversas criaturas, que representam os elementos básicos da natureza. São dez criaturas disponíveis para transformação. As animações são muito fluentes; cada transformação possui movimentos característicos. Enfim, Kameo tem a garantia da Rare.

## Spyro: A Hero's Tail

**VIVENDI/EUROCOM**

**Ação**

Novembro de 2004

O dragãozinho roxo vai invadir de novo o mundo dos videogames. Spyro vai enfrentar o terrível dragão vermelho, que está acabando com a vida a terra de Spyro. Sendo assim, a pequena criatura deverá coletar as gemas do mal e acabar com a energia negativa que domina o reino. Desta vez será possível escolher entre cinco personagens que incluem o próprio Spyro, Sparx, Hunter, Blinky (a toupeira) e Sgt. Byrd. Cada um tem suas habilidades específicas e as fases de cada um fazem uso das particularidades de cada personagem. Os minigames também dão as caras; são corridas e vôos acrobáticos para conseguir alguns bônus. **Spyro: A Hero's Tail** faz o típico gênero ação com plataformas. E será quase duas vezes maior que o game antecessor. O dragãozinho, desta vez, ganhou novos tipos de baforada. É bom os oponentes ficarem de alerta.

# Pokémon Emerald

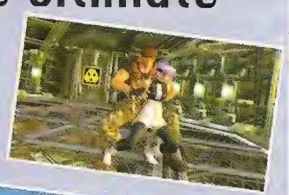
NINTENDO/GAME FREAK
RPG
Setembro de 2004

**Pokémon Ruby e Sapphire** ganharam mais um irmãozinho. Trata-se de **Pokémon Emerald**, que vem com novas aventuras na região de Hoenn. Os personagens ganharam novas roupas. A confusão é em dose dupla: as equipes Magma e Aqua estão nos calços dos heróis e farão de tudo para impedir a conquista dos objetivos. E você poderá ser desafiado por dois treinadores ao mesmo tempo. Os pokémons estão mais animados que nunca.

As batalhas mostram isso. Nesta versão, os dois pokémons pré-históricos, Groudon e Kyogre estão em pé de guerra, e Rayquaza parece estar por trás disso. Nesta versão, há um novo lugar chamado Battle Frontier, em que se pode lutar em sete tipos de batalhas. Com nas versões Fire Red e Leaf Green, o presente título é compatível com o adaptador de rede sem fio. Os fãs de Pokémon não podem ficar de fora desta aventura.

## Dead or Alive Ultimate

TECMO/TEAM NINJA
Luta
Outubro de 2004



Os jogos de luta estão alcançando um novo patamar. A prova disso é **Dead or Alive Ultimate**, que pode ser jogado de forma online, onde as disputas são em escala mundial. O game, basicamente, recria as versões 1 e 2, com gráficos bem superiores. Uma infinidade de modos de jogos está à disposição dos jogadores, que poderão escolher entre jogar em simples ou duplas. Tem modos como mano-a-mano, torneio, times e kumite; os participantes votam em escolher o tipo de combate. O modo Online é o principal, mas há como jogar offline também, para treinar ou reunir os camaradas num dos jogos de luta mais famosos atualmente.

## War World

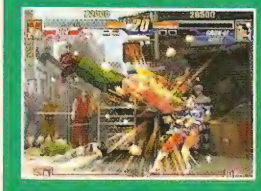
THIRD WAVES
Ação
Previsto para o final do ano

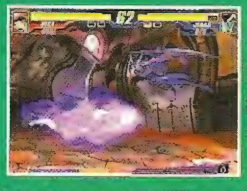
A softhouse Third Wave Games vem com novo modelo de negócio. A missão da empresa é criar jogos com cara de console para computador por preços reduzidos. **War World** é um jogo online tipo **Mechwarrior**, isto é, de combate de robôs, à base de arsenal pesado, com visão em terceira pessoa. A distribuição é via Internet e custa 20 dólares, um preço modesto para os padrões americanos. Como dito, o modo principal é o online, mas há também modos de single player. Novas expansões serão lançadas, em média, a cada dois meses. Os primeiros packs incluirão editor de skin, novos mechs e arenas, e armas adicionais. Os modelos dos robôs se mostram bem detalhados e a ação é intensa. Prepare a tática.

# Capcom Fighting Jam

**CAPCOM**
**Luta**
Final do ano

A Capcom está reunindo os lutadores mais significativos de sua extensa lista de jogos. O resultado do festival de pancadaria é **Capcom Fighting Jam**. Até o momento, cinco jogos estão representados no game: **Street Fighter II** (com Ryu, Guile e Bison), **Street Fighter III** (Chin-Li, Yun e Alex), **Street Fighter Zero** (Sakura, Rose e Guy), **DarkStalkers** (Demitri, Felicia e Jedah) e **Red Earth** (Leo, Hauzer e Mukuro). Cada um desses lutadores traz o sistema de seus jogos originais. Ingrid é a personagem original do game; sua capacidade é um mistério. O jogador deve escolher dois personagens para compor seu time. e descer o braço para cima dos oponentes. Capcom Fighting Jam é a prova que os jogos de luta ainda tem espaço no coração da galera.





# Second Sight

**CODEMASTERS/**
**FREE RADICAL**
**Ação**
Setembro de 2004

O assunto poderes paranormais parecem ser a bola da vez. John Vattic, um cara que possui técnicas militares e poderes mentais, é pego para cristo em experiências nada recomendáveis. **Second Sight** oferece quase a mesma jogabilidade de Psi-Ops, misturando combate, ação furtiva e poderes paranormais. O mais notável é o de telecinese, que pode prender um guarda, jogar objetos ou movê-los para chamar atenção dos guardas e, assim, passar despercebido por eles. Apesar de recorrente, o assunto é sempre interessante; espera-se que o game seja mais intenso que **Psi-Ops**.

# King Arthur

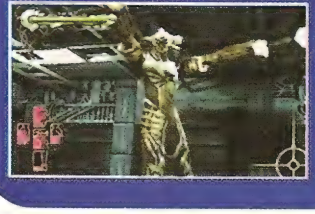
**KONAMI/KROME**
**Ação**
Novembro de 2004

A lenda do rei Arthur vai virar um novo filme, desta vez pelas mãos de Jerry Bruckheimer, o produtor de blockbusters como Pearl Harbor e Armageddon. Claro que um filme como esse não poderia deixar de ser um game. E assim a Konami e a Krome Studios ficaram com a missão de levar a lenda para os consoles. O game é um típico capa e espada, como em **The Lord of the Rings** ou **Devil May Cry**. O seu personagem pode usar ataques rápidos ou pesados. Esses servem para detonar os escudos dos inimigos e, assim, deixá-lo sem defesa para seus ataques. Também estão disponíveis armas de longa distância, como arco-e-flechas. São cinco heróis à disposição: o próprio Arthur mais Lancelot, Guinevere, Tristen e Bors. Enfim, King Arthur é para curtir no DVD e nos consoles.

# Rengoku: Tower of Purgatory

**HUDSON**
**RPG/ação**
Sem data definida

A Hudson entra no time do PSP com um RPG que contém muita ação e climas mais sombrios. Como define a softhouse, **The Tower of Purgatory** é um jogo com público-alvo na faixa dos 20 a 30 anos. O design dos personagens é baseado na obra A Divina Comédia, de Dante Alighieri. Este livro, dividido em três partes - Inferno, Purgatório e Paraíso -, tem forte conexão com o game. Ainda não se sabe detalhes do jogo, mas a Hudson quer usar todos os recursos do PSP, como a conectividade sem fio, vídeos de alta definição e gráficos similares aos do PlayStation 2. Analisando as fotos, cada parte do corpo parece ter sua própria energia. O primeiro jogo de PSP da Hudson deve ser o primeiro passo para novos públicos, no Japão e no exterior.



# Pré-Estréia

## Need for Speed Underground 2

**ELECTRONIC ARTS**
**Corrida**
Novembro de 2004

A tecnologia de streaming parece ser a moda dos jogos atuais. **SSX3**, **Driv3r**, **Homem-Aranha 2** e tantos outros usam dessa técnica de carregamento em tempo real para recriar mapas enormes. E esse é o caso de **Need for Speed Underground 2**. Desta vez, o jogador terá uma cidade inteira à disposição, dividida em cinco grandes áreas. Os desafios estão espalhados pelas ruas ou você pode acessá-los pelo videofone. É como em Tony Hawk's Underground, cujas missões podiam ser chamadas pelo menu ou nas ruas. Quem vai dar uma mão para você é a personagem Rachel, vivida pela atriz Brooke Burke. As corridas servem para ganhar dinheiro e com esse capital você pode realizar o "tuning" de seu carro. Há dois aspectos a considerar quando for mexer no seu carro: um é de natureza estética e o outro, de performance. Para vencer a corridas é necessário ter uma máquina competitiva. Para isso é necessário comprar peças melhores e ajustá-las para tirar melhor proveito do conjunto. Existe a opção de comprar kits prontos, que não exigem ajustes complicados. Existe também o desafio de encontrar lojas secretas, que possuem peças melhores. Uma vez reveladas, os itens ficam disponíveis em qualquer loja, para o bem da comodidade. **Need for Speed Underground 2** promete.

## Jackie Chan Adventures

**SONY/ATOMIC PLANET**
**Ação**
Setembro de 2004

Baseado no desenho animado de mesmo nome, o jogo também se espelha no astro de filmes de ação. O trabalho dos gráficos segue fielmente o desenho original, com uma coloração bem característica. Neste jogo de ação, cada um dos doze talismãs sagrados faz liberar um poder, e a luta de Jackie e sua turma é contra os Mãos Negras, que querem recuperar os 12 amuletos para retomar a força do dragão maligno Shendu. Jackie Chan é conhecido pelos seus movimentos acrobáticos e golpes de kung fu. O jogo conta com alguns minigames usando a câmera EyeToy. Parece que a estréia do ator vai ser em alto estilo.

## Pro Evolution 4

**KONAMI**
**Esporte**
Sem data definida

A versão européia de **Winning Eleven 8** terá versão para PC e Xbox. Desenvolvidos por Shingo Takatsuka e sua equipe de craques, **Pro Evolution Soccer 4** promete o fino da bola. Novas técnicas de tiro livre e de pênaltis foram acrescentadas, além de poder rolar a bola para um companheiro na hora de cobrar a falta. O modo de treinamento também foi aperfeiçoado. Há um modo de missão onde o jogador usa de fato as técnicas aprendidas e também um modo de desafio. O sistema do jogo foi praticamente refeito, com novos sistemas de drible, viradas de corpo e controle de bola. Muitos clubes, principalmente europeus, foram incluídos em **Winning Eleven 8**, como os brasileiros Cruzeiro e Santos. Ah, e agora o juiz aparece em campo e aplica com inteligência a lei da vantagem.

# Colin McRae Rally 2005

**CODEMASTERS**

**Corrida**

Outubro de 2004

Agora o rali será online, tanto no PS2 como no Xbox. Serão até oito jogadores em rede. Mas o modo de um jogador não foi esquecido, pelo contrário, foi reforçado com um modo de carreira bem completo. Como sempre você começa com um carro bem meia-boca e vai juntando dinheiro para conseguir máquinas melhores. Cada tipo de tração oferece uma dirigibilidade diferente. Tem tração dianteira, traseira, nas quatro rodas e variações desses sistemas. Modelos reais estarão disponíveis para o jogador como Ford Escort RS Cosworth, Audi Sport Quattro, Ford RS200, e outros. Cada carro possui um sistema de danos bem complexo e realista. A tinta fica raspada, a lataria amassa e os faróis podem partir. Serão mais de 300 estágios em 23 eventos cheios de poeira e trajetos acidentados.

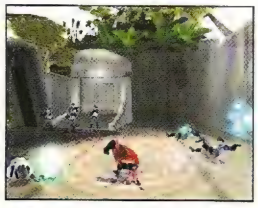
# The Incredibles

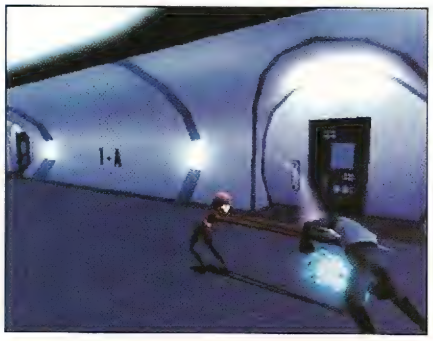
**THQ/HEAVY IRON**

**Ação**

Novembro de 2004

Baseado no novo filme de animação feito por computador, a obra retrata a família Incrível: papai, mamãe e dois filhos. Cada um deles possui poderes característicos. O Sr. Incrível possui superforça; a mamãe Elastigirl pode se esticar como se fosse de borracha; a primogênita tem o dom de ficar invisível e o caçula Dash foi agraciado com supervelocidade. Cada um desses poderes serão úteis em situações específicas do game, que mistura combates e quebra-cabeças em cerca de 20 fases. O enredo será o mesmo do cinema, mas terá algumas cenas extras. O vilão é Sydrome. Fique ligado na telona e na telinha.





# Close Combat: First to Fight

**GATHERING/DESTINEER**

**Ação**

Outubro de 2004

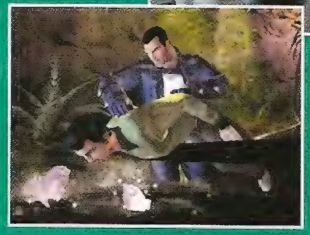
A série Close Combat era um jogo de estratégia em tempo real produzido pela Atomic Games. Agora, a THQ e a Destineer deram um ar de modernidade no game e o deixaram parecido com **Full Spectrum Warrior**. Os dois games são baseados em um grupo de quatro Marines, cada um com funções bem definidas. Em CLose Combat você controla só o líder (Team) e dá ordens para os outros integrantes. Os seus companheiros agem segundo os treinamentos da Marinha americana, que trabalhou na consultoria do game e será usado no treinamento. Os ambientes serão essencialmente urbanos, numa cidade ainda não definida do Oriente Médio.

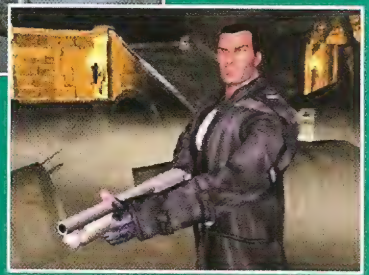
# The Punisher

**THQ/VOLITION**

**Ação**

Janeiro de 2005



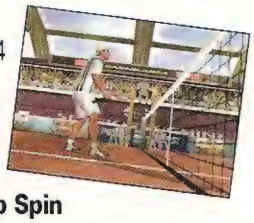


Mais um herói vai para os cinemas e, naturalmente, para os videogames. O personagem da vez é o Justiceiro, sua família foi morta por bandidos e agora ele luta contra a criminalidade com seus próprios métodos. Para encarar uma missão como essa é necessário um arsenal pesado, e isso não falta no game. As mais diversas armas estão à disposição de Frank Castle. A cidade é grande e há vários locais onde os criminosos podem estar. Há também um modo de interrogar os bandidos. Aí, o Justiceiro abre a caixa de ferramentas. A ação promete ser intensa, como convém a esse herói.

# Pré-Estréia

## Top Spin

**POWER AND MAGIC**
**Esporte**
Setembro de 2004



Um dos melhores games de tênis agora dá as caras no computador. **Top Spin** oferece uma ampla gama de jogadas, como lobs e slices, além de rebatidas de risco como a power shot e a deixada. Também há um medidor chamado In the Zone, que aumenta conforme vai fazendo jogadas corretas e pressionando os oponentes. Com esse medidor cheio, as jogadas de risco ficam menos perigosas para o jogador. Os principais jogadores do mundo estão em Top Spin, incluindo o Guga. Mas o ponto alto é o modo de criação de seu tenista. Com esse personagem exclusivo você vai se aventurar no mundo da ATP, realizando os principais campeonatos do mundo.

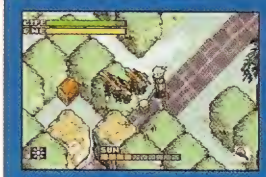
## Mega Man Power Battle Fighters

**CAPCOM**
**Ação**
Agosto de 2005

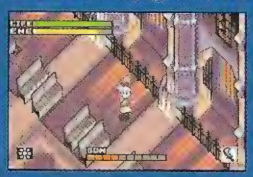
Esse game reúne dois jogos de arcade, **Rockman The Power Battle** e **Rockman 2 The Power Fighters**, que a Capcom lançou em 1995 e 1996, que visava colocar a turma de Mega Man contra os malígnos robôs de Dr. Wily. Pense num Mega Man só com as lutas contra os chefes. Esse é o espírito de **Mega Man Power Battle Fighters**. Mano-a-mano contra inimigos como Cut Man e Magnet Man, o game traz personagens de vários jogos da série. O jogador tem a disposição quatro personagens, cada um com características próprias, diferentes armas e habilidades atléticas. Preparado para a luta?

## Boktai 2: Solar Boy Django

**KONAMI**
**Ação/adventure**
Outubro de 2004



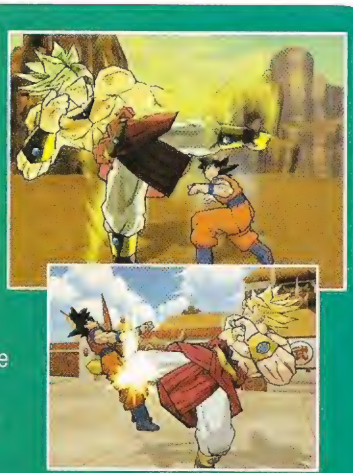
**Boktai** é um jogo um pouco diferente. À primeira vista parece ser um game de ação com aventura normal, mas o fato é que o cartucho vem com um dispositivo para detectar a luz solar. Na presença do sol, as armas do jogo ganham mais força. Nesta continuação houve duas modificações: a luz do sol pode ser usada para modificar o arsenal atual e também há armas que não dependem de luz. Também haverá mais elementos de RPG. Além do modo de história, há também um modo de multijogador, via link, para até quatro jogadores. É a Konami tentando fazer os gamers tomarem um pouco mais de sol.



## Dragon Ball Z: Budokai 3

**ATARI/DIMPS**
**Luta**
Novembro de 2004

Os heróis de **Dragon Ball Z** estão com a corda toda, ou melhor, com o ki cheio. E a série **Budokai** ganhará mais um capítulo. Pelas imagens pode-se notar que a técnica de cel shading continuará a ser usada, mas os traços serão um pouco mais sujos, lembrando desenhos não arte-finalizados. No campo dos personagens, claro, não poderia faltar Goku e sua turma, seja em sua forma normal ou em fusões, como Gojeta. Inimigos vindos de longa-metragens também fazem presença, como é o caso de Broley, o super saiyajin lendário, e Koola, irmão mais velho de Frieza. Claro que todos aqueles golpes e poderes do mundo de **Dragon Ball Z** estarão nesta versão também. A febre Dragon Ball continua em 2004.



# AGOSTO

## PlayStation 2

Armored Core: Nexus
Cabela's Big Game Hunter 2005
Cabela's Deer Hunt 2005
Digimon Rumble Arena 2
Digimon World 4
ESPN NFL 2005
Ghosthunter
Growlanser: Generations
Hot Shots Golf Fore!
Hydro Thunder Rush 2049
Madden NFL 2005
Madden NFL 2005 Collector's Edition
Monster Hunter
Nascar 2005: Chase for the Cup
Phantasy Star Trilogy
Phantom Brave
Rapala Pro Fishing
Street Racing Syndicate
Terminator 3 Redemption

## GameCube

Amazing Island
Madden NFL 2005
Nascar 2005: Chase for the Cup
Street Racing Syndicate
Terminator 3 Redemption
WWE Day of Reckoning

## GameBoyAdvance

Digimon Racing
Gundam Seed Battle Assault
Madden NFL 2005
Nicktoons
Pokemon: Fire Red
Power Rangers Dino Thunder

## Xbox

Cabela's Deer Hunt 2005
Cube GT Racing
Digimon World 4
ESPN NFL 2005
Kingdom Under Fire
Madden NFL 2005
Nascar 2005: Chase for the Cup
Rainbow Six 3 Black Arrow
Rapala Pro Fishing
Street Racing Syndicate
Terminator 3 Redemption
The Unseen
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow

## PC

Age of Mythology Gold
Cabelas Big Game Hunter 2005
Chessmaster 10000
Chessmaster 10th Edition
Crusader Kings
Doom 3
Dark Age of Camelot: Catacombs
Dragon Empires
Empire Earth 2
Fahrenheit
IHRA Professional Drag Racing
Mall of America Tycoon
Marine Heavy Gunner
Maximum Underworld
Nancy Drew: Secret of Shadow Ranch
ShellShock: Nam '67
The Bard's Tale
Ultimate Sportsman Challenge
World Championship Rugby
World at War
World of Warcraft Collector Edition

# SETEMBRO

## PlayStation 2

Asterix & Obelix
Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighborhood
Black 9
Blood Will Tell
Burnout 3: Crash and Burn
Conflict Vietnam
Crash Bandicoot: TwinSanity
DDR Extreme
Def Jam Fight For NY
Driven to Destruction
Dukes of Hazzard
Dynasty Warriors 4: Empires
Fairly Odd Parents Shadow
Forgotten Realms: Demon Stone
GallopRacer 2004
Jimmy Neutron Attack Twonk
Juiced
King of Fighters 3D Max
Megaman X Command Mission
Mortifilia
NHL 2005
Power Rangers Dino Thunder
Rocky Legends
Second Sight
Shadow Hearts Covenant
Shaman King Master Spirits
Shark Tale
Shin Megami Tensei: Nocturne
Silent Hill 4: The Room
Sly 2: Band of Thieves
Star Wars Battlefront
TT Moto Honda
Tales of Symphonia
Tiger Woods PGA Tour 2005
Time Crisis: Crisis Zone

## GameCube

Advance Wars: Under Fire
Asterix & Obelix
Def Jam Fight For NY
Donkey Konga
Fairly Odd Parents Showdown
Geist
Jimmy Neutron Attack Twonk
Megaman X Command Mission
NHL 2005
Power Rangers Dino Thunder
Second Sight
Shark Tale
Tiger Woods PGA Tour 2005

## GameBoyAdvance

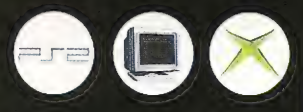
Backyard Basketball
Barbie Princess and Pauper
Def Jam Fight For NY
Dragon Ball Z Buu's Fury
F-Zero: GP Legend
Fairly Odd Parents Showdown
Finding Nemo Continuing Adventures
Jimmy Neutron Attack Twonk
Kingdom Hearts
Lilo & Stitch 2
Lizzie McGuire 2
Pokemon: Leaf Green
Shaman King Master Spirits
Shark Tale

## Xbox

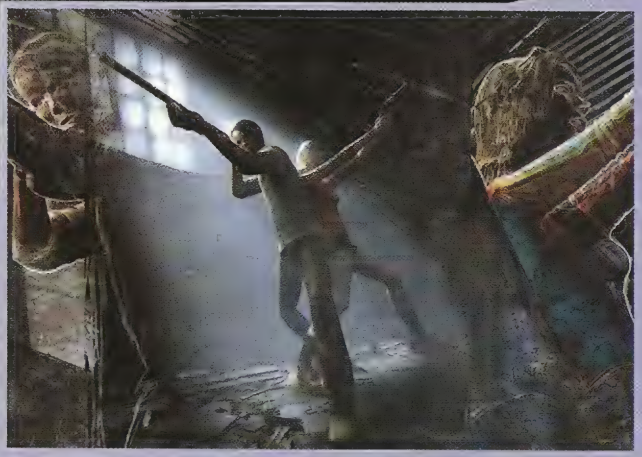
Advent Rising
Backyard Wrestling 2: There Goes The Neighborhood
Burnout 3: Crash and Burn
Conflict Vietnam
Crash Twinsanity
Def Jam Fight For NY
Dukes of Hazzard
ESPN NHL 2005
Galleon
Guilty Gear X2 Live
Juiced
Men of Valor
Mortifilia
NHL 2005
Pool Paradise
Rocky Legends
Second Sight
Shark Tale
Silent Hill 4: The Room
Star Wars Battlefront
Street Fighter Anniversary Collection
Test Drive Eve of Destruction
Tiger Woods PGA Tour 2005
Trigger Man

## PC

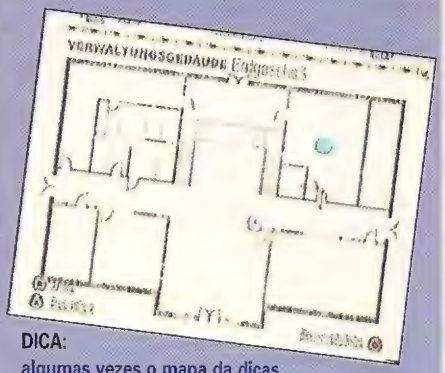
A&E Cold Case Files
Anarchy Online: Alien Invasion
Armies of Exigo
Atlantis Evolution
Backyard Hockey 2005
Close Combat: First to Fight
Codename: Panzers
Deer Hunter 2005
Driv3r
Dungeon Lords
Everquest II Collector's Edition
Everquest II DVD
Evil Genius
Fairly Odd Parents
Final Fantasy XI: Chains of Promathia Expansion
Full Spectrum Warrior
Half-Life 2 Collectors Edition
Hoyes Casino 3D
Hoyles Card Games 2005
Hoyles Puzzle/Table Games 2005
Juiced
Madden NFL 2005
Medal of Honor: Pacific Assault
Myst: Revelation
NHL 2005
Rise of Nations Gold Edition
Rome: Total War
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Saga of Ryzom
Shark Tale
Silent Hunter III
Star Wars Battlefront
The Sims 2 DVD
Tiger Woods PGA Tour 2005
Warhammer 40,000: Dawn of War



Por Marcelo Kamikaze



# Obscure



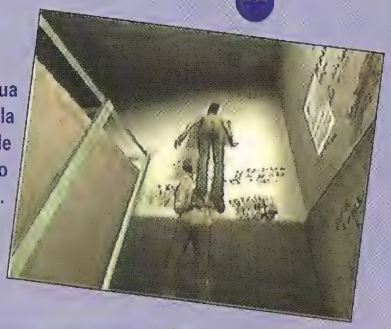
DICA: algumas vezes o mapa da dicas para onde ir.

O adolescente Kenny morreu misteriosamente, e seus amigos querem descobrir o que aconteceu, mas eles também correm perigo. Muito suspense e ação nesse jogo que se passa em uma escola com cenários escuros e amedrontadores. Você pode trocar de jogador conforme o jogo passa. Vasculhe por todo canto da escola em busca de pistas com os adolescentes Josh, Ashley e seus amigos para saber a verdade sobre Kenny. Enfrente criaturas estranhas,salve sua pele e a de seus amigos e descubra o que aconteceu com Kenny. Evite lugares escuros,quebre janelas,acenda as luzes.Faça o possível para deixar tudo iluminado.Isso facilitará sua vida. Se você não tem medo de escuro,agora vai ter. Prepare-se,você vai levar muitos sustos nessa incrível aventura.

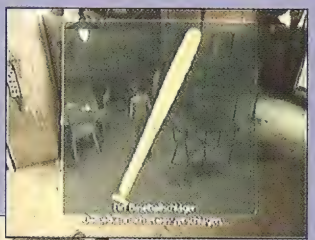
DICA: quebre o vidro da máquina para pegar alguns itens.

DICA: atenda o celular que está brilhando em cima da bolsa.

DICA: levante sua amiga para ela alcanar a saída de ar no banheiro feminino.



DICA: pegue o bastão em cima da mesa,ele será útil.



DICA: você não conseguirá matar esse monstro, faz parte da história do jogo.

DICA: quebre o vidro para abrir essa porta e pegar o lockpick.

DICA: use o lockpick para abrir essa porta.

## Obscure

Chydravision Entertainment/ MC2-Microids
Ação/Adventure
1 jogador

**8.5**

**Controle** 8.5

Ótimo, fácil de manejar, como não há muitos comandos, não há dificuldades

**Diversão** 8.5

Muito divertido, você entra no clima do jogo, é de assustar qualquer cidadão.

**Gráfico** 8.5

Gráficos excelentes, bem detalhados, passam todo aquele clima de terror e suspense esperados pelo jogo.

**Som** 8.5

Sombrio, o som certo na hora certa, dita o ritmo do jogo

**Que câmera ruim - Por Baby Betinho**

Você não tem controle da câmera, o que dificulta em algumas partes do jogo

# Powerdrome

Por Marjorie Bros

Esse é um remake de um antigo game para um computador chamado Amiga. O estilo de **Power Drome** lembra **Star Wars Racing**, de Nintendo 64, que tem como veículos os pods do primeiro episódio do clássico. O presente game não tem armas como se convencionou o estilo de corrida futurista. Aqui, o negócio é ser o mais rápido possível. Atingindo determinada velocidade, enchem-se células de energia para usar num turbo ou em reparos de sua nave. Portanto, a chave para a vitória e tentar ficar numa velocidade, no mìnimo, para encher as células. Os efeitos gráficos, para os padrões atuais, são manjados. Na verdade é tudo muito simples e a qualidade fica por conta dos controles e da sensação de velocidade.

DICA: conseguindo medalhas de ouro faz liberar extras no game.

DICA: nas retas abuse do Boost e ganhe supervelocidade.

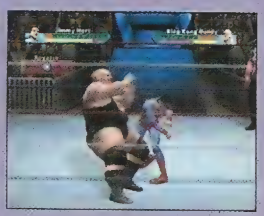
| Powerdrome | |
|---|---|
| Codemaster<br>Estratégia<br>1 jogador | 8.0 |
| Controle | 8.0 |
| Diversão | 8.0 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 7.0 |

DICA: se a nave começar a esfumaçar, mande um Repair, senão o controle começa a ficar comprometido.

DICA: tente fazer uma largada rápida. Mas desvie de sues oponentes que estão logo à frente.

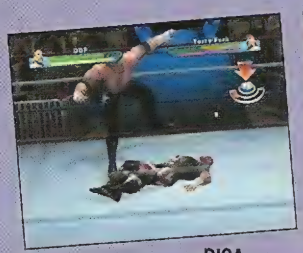
# Showdown: Legends of Wrestling

PorBaby Betinho

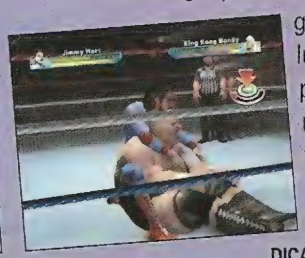


DICA: uma boa maneira de enfrentar os oponentes È chegar perto e acionar o bot„o de bloqueio no tempo certo. Assim acontece um Reverse e o inimigo fica aberto a ataques.

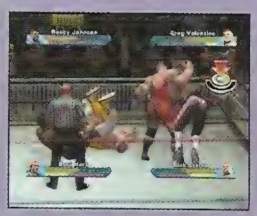
Esse ano parece ser o dos jogos de luta livre. **Showdown: Legends of Wrestling** é um dos mais completos do estilo, no que se refere ao número de lutadores: mais de 70. A galeria vai desde os clássicos até as estrelas mais recentes. No campo da jogabilidade, o esquema é mais que básico. Tem defesa, porrada, agarrão e agarrão com porrada. Pegando o adversário é possível desenvolver, dessa posição, inúmeros golpes. Também se pode correr e desferir golpes como voadora. O modo de carreira é bem curto desta vez. Uma de muitas táticas consiste em chegar perto do adversário, esperar pela porrada e contra-atacar. Os gráficos são simples, mas a ação é boa. Quando os lutadores fazem seus movimentos preferidos, a movimentação de câmera fica mais dramática. Enfim, um jogo para os fãs de luta livre.



DICA: com o inimigo no chão, no começo, use os chutes para tirar-lhe a energia. Com a energia mais baixa pode-se tentar agarrıes ou finalizações.



DICA: contra inimigos pesados use mais porrada e finalizações. Não dá para levantar esses gordões.

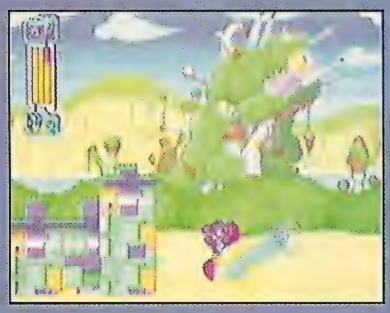


DICA: estado, use o golpe forte, como uma voadora para tirar energia dele.

| Showdown: Legends of Wrestling | |
|---|---|
| Acclaim<br>Luta<br>2 jogadores | 7.3 |
| Controle | 7.5 |
| Diversão | 7.5 |
| Gráfico | 7.0 |
| Som | 7.5 |

Por Marjorie Bros

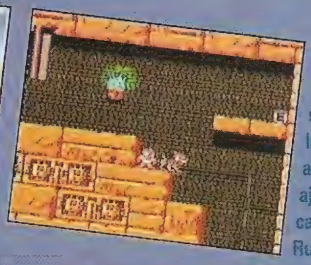
# Mega Man®: Anniversary Collection



DICA: após derrotar seus inimigos,você pode usar as armas deles.

Para os fãs relembrarem e para os novatos conhecerem toda a história do robozinho azul. Nessa edição comemorativa, a Capcom reúne desde **Megaman 1** até **Megaman 8** e ainda mais dois jogos secretos. Passe pelas fases, derrote inimigos e chefões e use muitas armas pela história de Megaman. Entre esses jogos, alguns são de consoles antigos, como as primeiras versões que eram jogadas no nintendinho. A Capcom não inventou, manteve o gráfico,o som e o controle dos consoles antigos, o que garante uma boa diversão. Porém, nós achamos que faltaram alguns jogos, como Megaman Soccer e os jogos da série X. Mas isso não estraga a diversão nesse formidável coletânea.

DICA: para matar esse chefe,chute uma bola nele e depois atire nos olhos



DICA: para subir em lugares altos,use a ajuda do seu cachorro Rush.

DICA: no jogo 8, esse será o seu rival.

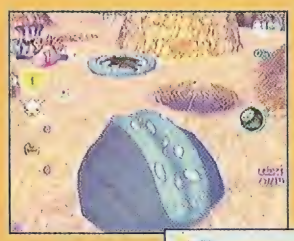
| Mega man®: Anniversary Collection | |
|---|---|
| Capcom<br>Ação<br>1 jogador | 8.4 |
| Controle | 8.5 |
| Diversão | 9.0 |
| Gráfico | 9.0 |
| Som | 8.0 |

# Ribbit King

DICA: aperte o botão exatamente quando a barrinha estiver cheio e seu sapo irá mais longe

Este é mais um daqueles joguinhos que eu adoro. Você tem que salvar seu planeta, e para isso você precisa percorrer todos os planetas e se tornar o campeão de Frolf. Frolf é uma mistura de Frog (sapo em inglês) com Golf e têm o mesmo objetivo de golf, só que não com a bolinha e sim com um sapo. Bata no seu sapo e faça ele pular até o buraco e conseguir um Frog-In. Pelo caminho até o buraco seu sapo pode somar pontos extras estourando bolhas, comendo moscas, pulando nas teias de aranha, nadando pelos rios e muito mais. Seu sapo também pode perder pontos pelo caminho, por isso desvie das árvores e pedras, não caia em armadilhas e passe longe dos bichos. Seja campeão de Frolf e salve seu planeta, você é a única esperança.

| Ribbit King | |
|---|---|
| Bandai<br>Adventure/Esporte<br>4 jogadores | 7.5 |
| Controle | 7.5 |
| Diversão | 7.0 |
| Gráfico | 7.5 |
| Som | 7.0 |

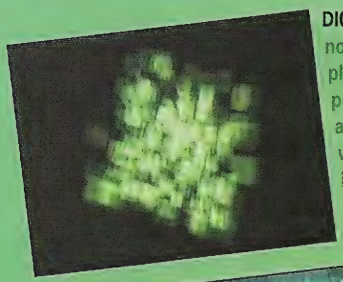


DICA: quando você for pego por uma planta carnívora, use o direcional analógico direito para se livrar.

DICA: se seu sapo cair nos alvos no chão, você pode conseguir até 100 pontos extras

DICA: nessa máquina, você pode conseguir alguns bons itens para ajudar seu sapo

# MTV Music Generator: This is the Remix

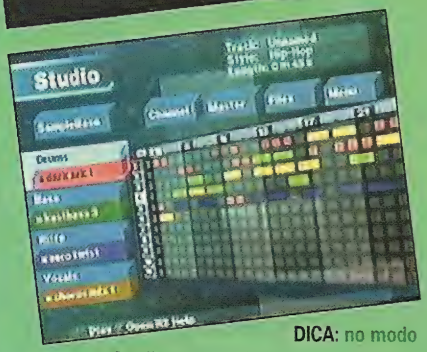


DICA: no modo playlist,você pode escutar as músicas e ver algumas imagens bem legais

DICA: escolhe sua músicas prediletas e faça uma playlist

Por Lord Mathias

Dê um fim de semana de férias para seus pais e mande eles irem viajar, ligue seu playstation 2 no aparelho de som e chame toda a galera. Mais um jogo da série aonde você é o DJ. Você pode criar sua próprias músicas com batidas das músicas famosas ou remixar músicas que tocam nas rádios,como Way U Move do Outkast e LK do brasileiro DJ Marky. Portanto, se prepara, a festa vai começar, e o DJ é você.



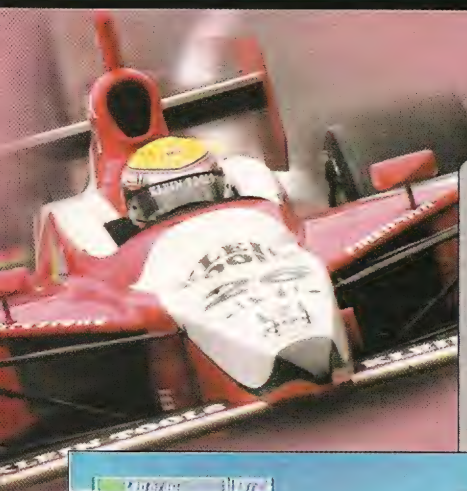

DICA: no modo Studio vocie pode fazer suas músicas baseado nas originais do jogo

DICA: Remixe músicas de artistas famosos

**MTV Music Generation: This is the Remix**

| | |
|---|---|
| Mix Max<br>Música<br>1 jogador | 7.7 |
| Controle | 7.0 |
| Diversão | 7.0 |
| Gráfico | 7.0 |
| Som | 9.5 |

# Indy Car Series 2005



**Indy Car Series 2005**

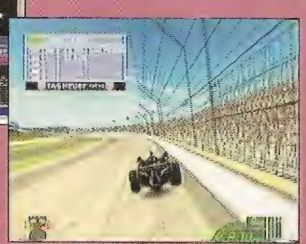
| | |
|---|---|
| Codemasters<br>Corrida<br>1/4 jogadores | 7.4 |
| Controle | 7.5 |
| Diversão | 8.0 |
| Gráfico | 7.0 |
| Som | 7.0 |

Seja um piloto de corrida:Faça um test drive e uma boa qualificação para tentar largar na pole position. Você pode escolher pilotos como Gil de Ferran e Hélio Castro Neves. Tente ganhar a corrida das 500 milhas de Indianápolis. Esse jogo não traz muitas novidades,segue o mesmo padrão dos jogos da série de corrida,nada de muito interessante foi acrescentado. Seja um campeão,pise fundo e não cometa nenhum erro para vencer a corrida. Muita velocidade e emoção.

DICA: tome cuidado ao sair dos boxes,você pode entrar errado na pista.

DICA: faça as curvas fechadas,você ganhará tempo.

DICA: consiga uma boa qualificação,isso ajudará na corrida.

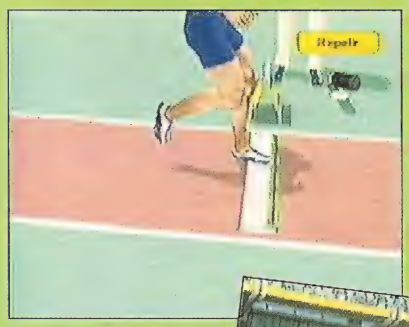


DICA: curvas abertas podem resultar em batidas.

Por Lord Mathias

# Athenas 2004

O jogo chega no clima da competição mundial, com atletas do mundo todo competindo por medalhas e buscando superar seus limites e conseguir bater os recordes olímpicos. São 25 modalidades no total, divididas em 8 disciplinas, tanto para homens como para mulheres.
O jogo possui 8 tipos de competições, incluindo o modo "Campeão", no qual você disputa todos os 25 eventos durante 5 dias. Você também pode personalizr uma competição com os eventos que quiser para disputar sozinho ou em até quatro pessoas. Existe também o modo "Festa",o qual é compatível com o tapete de dança. Tudo bem que faltaram alguns esportes,como judô,tênis de mesa, futebol, volei, entre outros, mas o jogo está muito bem feito, com ótimos gráficos e com a opção de jogar em português, com narração e tudo mais. Então o que você está esperando?Comece agora mesmo a treinar para conseguir sua medalhas e se você for bom mesmo, quebre recordes mundiais.



DICA: nunca passe dos limites demarcadas, você irá cometer falta e perderá pontos.

DICA: tente não errar e supere seus adversários para conseguir o primeiro lugar no pódio.

DICA: com influência de Daiane dos Santos,o Brasil disponta como favorito na ginástica olímpica.

DICA: esse é o jogo oficial das Olimpíadas.

DICA: assista aos filmes de cada esporte para aprender a jogar.

DICA: aperte os botões no momento certo para conseguir mais pontos no final.

DICA: tente ser o melhor, quebre os recordes mundiais.

DICA: cada país é melhor em um determinado esporte.O Brasil é uma boa escolha.

## Athenas 2004

Eurocom Entertainment Software
Esporte
4 jogadores

**8.8**

**Controle** 8.0
O controle é bom, mas tem que praticar um pouco, ou então, dificulta o jogo

**Diversão** 8.5
Diversão garantida em todas modalidades, grande opção

**Gráfico** 9.0
Os gráficos são excelentes, muito bem trabalhados

**Som** 9.5
O som é muito bom,com gritos da torcida,narração e muito mais.

**Ai meus dedos: Por Kamikaze**
O controle atrapalhe bastante, e você pode acabar com bolhas nos dedos, de tanto apertar os botões

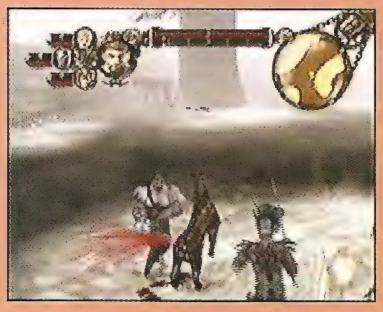
# MC Farlame's Monsters

Por Baby Betinho

Prepare-se para derrotar muitos monstros e de todos os tipos. Você irá jogar com quatro guerreiros e pode trocar de um para o outro quando quiser. São eles: ***Logan*** - tem poderes de fogo, ***Sundano*** – com total controle sobre a magia, ***Hans*** – com poderes elétricos e ***Delphine*** – muita veloz e pode usar armas de fogo. Use sua barra de magia quando a coisa complicar, podendo usar combinações diferentes de especiais. Prepare-se, você vai enfrentes muitos monstros.

DICA: derrote todos os inimigos para ganhar Cards.

DICA: quando a coisa apertar, use os especiais.



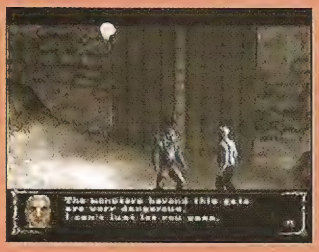
DICA: use a serra elétrica para matar os monstros.

**MC Farlame's Monsters**

Konami
Adventure
4 jogadores

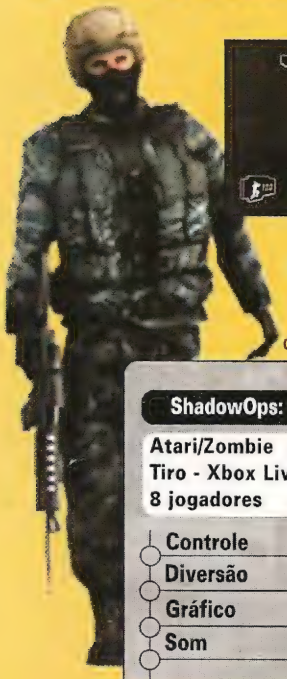
**7.5**

| | |
|---|---|
| Controle | 7.5 |
| Diversão | 7.5 |
| Gráfico | 7.5 |
| Som | 7.5 |



DICA: Acabe com todos os monstros e esse homem irá abrir o portão para você passar.

# ShadowOps: Red Mercury



DICA: lembre dos locais onde estão as energias. Se estiver com energia cheia deixe-as para depois.

**ShadowOps: Red Mercury**

Atari/Zombie
Tiro - Xbox Live
8 jogadores

**7.7**

| | |
|---|---|
| Controle | 8.0 |
| Diversão | 7.0 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 8.5 |

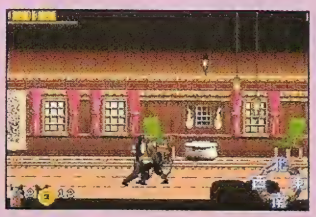
Hoje em dia está cheio de jogos militares na área. **Shadow Ops: Red Mercury** segue a linha de **Medal of Honor** e **Call of Duty**, mas não é baseado em fatos reais. A ação é intensa, mas um tanto repetitiva, pois em 90% das situações você estará enfrentando algum estrangeiro com seu rifle. De vez em quando aparecem cenários para usar a arma de longa distância ou demolir alguma estrutura, mas isso é raro. Os gráficos estão na média dos jogos atuais; alguns cenários são bons e outros, medíocres. **Shadow Ops: Red Mercury** não tem muitas qualidades, mas o som do jogo é bem feito. Tanto a trilha sonora como os efeitos se destacam no todo. O clima de guerra se instala imediatamente. ... diversão descompromissada.

DICA: se os inimigos estiverem bem longe È hora de usar a Sniper Rifle. Aperte o botão L e use o direcional digital para dar o zoom.

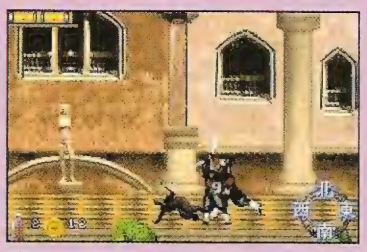
DICA: detone os barris explosivos para acabar com todos os inimigos que estiverem perto.

DICA: o modo de mira permite acertar os inimigos mais precisamente. TambÈm È uma maneira r·pida de deslocar sua vis„o rapidamente usando o direcional esquerdo.

Por Marcelo Kamikaze



DICA: cole no chefe da corrente e mande ver socos seguidos.



DICA: contra os turcos e os inimigos de espingarda, use a rasteira.

# Around World in 80 Days

Baseado no filme de Jackie Chan, **Around the World in 80 Days** leva o jogador aos quatro cantos do mundo. Como é de costume do ator chines, há muita ação e combates. Quem jogou **Van Helsing** pode notar a similaridade entre ambos os títulos. Os gráficos são similares, a mesma qualidade grosseira. A Saffire poderia ter melhorado um pouco seu engine. De resto, **Around the World in 80 Days** configura um típico jogo de ação com plataformas. Claro, há uma porção de itens a coletar. As rosquinhas conferem, ao pegar um determinado número deles, um restaurador de energia. Os símbolos chineses dos pontos cardeais fazem aumentar o limite máximo de energia e também são essenciais para passar de fase. Quem é fã de jogos de plataforma poderá se divertir por algum tempo em **Around the World in 80 Days**.

| Around World in 80 Days | |
|---|---|
| Saffire/Walden<br>Ação<br>1 jogador | 7.2 |
| Controle | 8.0 |
| Diversão | 7.0 |
| Gráfico | 7.0 |
| Som | 7.0 |

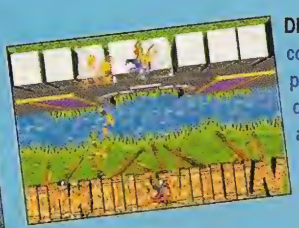
DICA: embaixo desta corda tem um símbolo dos pontos cardeais.

DICA: contra o mascarado de espada, corra em sua direção e acerte um soco. Espere um instante e mande outro. Não faça combo.

Por Marjorie Bros

# Crash Bandicoot: Ripto's Rampage

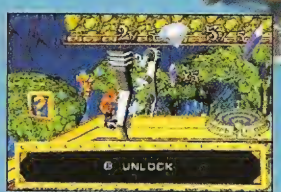
DICA: as minifases contêm pedras roxas e também diamantes, que são conseguidos ao completar 100% essas minifases.



DICA: mande os coquetéis molotov num ponto específico para destruir um local. Tente acabar com a batalha o mais rápido possível.

| Crash Bandicoot: Ripto's Rampage | |
|---|---|
| Vicarous Vision<br>Ação<br>4 jogadores | 8.2 |
| Controle | 8.5 |
| Diversão | 8.0 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 7.5 |

O marsupial pirado Crash e o dragãozinho invocado Spyro estão numa roubada. Seus arquiinimigos Dr. Cortex e Ripto uniram forças para acabar com os heróis. Sendo assim, Crash e Spyro também irão atuar juntos. O jogo é de ação com plataformas, com vários itens para coletar como frutas e cards. Nas fases, há vários minigames para realizar, que fornecerão jóias para Crash passar de fase. Em relação à **Spyro Orange**, o jogo é bem mais técnico e mais cheio de desafios, exigindo mais habilidade do jogador. Os minigames são bastante variados, que vão desde a tradicional quebra de caixas até uma batalha de tanques. A ação é bem ágil, com bons controles.




DICA: cada portal necessita de quantidades específicas de frutas ou pedras.

DICA: procure nos cantos para encontrar cards. São 100 ao total.

# Spyro Orange: The Cortex Conspiracy

Por Marjorie Bros

Ripto e Dr. Cortex, os vilões de Crash e de Spyro estão juntos para acabar com aqueles que sempre atrapalham seus planos. Assim, os heróis untam forças para acabar com a dupla do mal. **Spyro Orange** é bastante semelhante a **Crash Bandicoot Purple**, um jogo de ação com plataformas. Porém, o jogo de Spyro é mais simples que o de Crash. Há menos itens para procurar e a mecânica de jogo é menos variada. Tem minigames semelhantes ao de seu par. Os gráficos estão no mesmo nível e o tema das fases também se repetem com seu jogo-irmão. Também há cards em **Spyro Orange** e podem ser trocadas com o **Crash Bandicoot Purple**. Com isso, dicas podem ser acionadas.

DICA: resolva os minigames para ganhar os cards.

DICA: nesta tenda podem-se comprar diversos cards ou participar de uma roleta.

DICA: o portão final só abre se todos os mingames forem vencidos.

DICA: neste minigame, use os tiros para se livrar dos cientistas.

**Spyro Orange: The Cortex Conspiracy**

Vicarous Vision
Ação
4 jogadores

**7.9**

| | |
|---|---|
| Controle | 8.0 |
| Diversão | 7.5 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 7.5 |

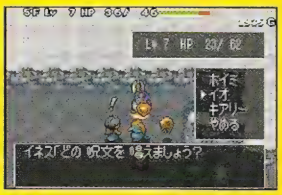
# Torneko's Adventure 3 Advance

Por Marcelo Kamikaze

Torneko é um comerciante que estreou em **Dragon Quest IV**, para NES. Seu personagem fez tanto sucesso que a antiga Enix o escalou num jogo só seu. Nesse RPG um pouco diferente, os mapas das cavernas são gerados aleatoriamente, assim como os itens. Quer dizer, você nunca encontrará um mapa igual ao outro. Tudo bem, eles têm estruturas parecidas, mas o fator sorte tem forte influência. De repente você pode encontrar uma arma forte no caminho. Esta versão vem do PS2 e acrescenta novos modos, como um mapa inédito e a possibilidade de escolher personagens. As batalhas também são um pouco diferentes, um misto de ação com turnos. Agora só falta a Square-Enix lançar o game em inglês.

DICA: os ferreiros podem melhorar o poder de suas armas, mas eles cobram bem caro.

DICA: verifique potes e barris para achar itens. A mais valiosa delas é a pequena medalha, que pode ser trocada por itens raros.



DICA: Ines pode usar magias. A magia Io, por exemplo, tira energia de todos os inimigos da sala.

DICA: as lojas têm itens úteis para sua aventura. Mas o melhor mesmo é vender suas tranqueiras para ficar mais rico.

**Torneko's Adventure 3 Advance**

Square-Enix/Chun
RPG
1 jogador

**8.2**

| | |
|---|---|
| Controle | 8.5 |
| Diversão | 8.5 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 8.0 |

# Dicas

## PlayStation 2 GameCube XBox

### SPIDER-MAN 2

**200 mil Hero Points**
Ao começar um novo jogo digite HCRAYERT com seu nome e entre. Depois, apague o nome e coloque o de seu gosto. Assim você ganhará 200 mil Hero Points e no capítulo 16. O código pode ser feito com o jogo em andamento. Basta chamar o menu e escolher New Game. Coloque o código e retorne.

**Cinema**
Depois de derrotar Doc Ock, a opção Movie Theatre estará disponível para compra. Vá para o cinema (olhe no mapa) e veja filmes.

**Arena**
Depois de derrotar Doc Ock, a opção Fight Arena estará disponível para compra. Vá para a arena (olhe no mapa) e realize uma série de combates.

**Swing Speed nível 8**
No capítulo 16, conquiste 50 mil Hero Points. Assim o capítulo 17 começa e você poderá comprar o upgrade na loja.

**Wallsprint nível 2**
Colete todos os 150 ícones Skyscraper.

## PlayStation 2 GameCube

### RIBBIT KING

**Pan-Pan e Black Alien**
Derrote Picwick na primeira vez para liberar Pan-Pan e Black Alien no modo Versus.

**Lunk**
Derrote Lunk para liberá-lo no modo Versus.

**Pappy**
Derrote Lunk, volte para Ribbittron e derrote Pappy para liberá-lo no modo Versus.

**Sir Waddlesworth**
Derrote Pappy.

### MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION

**Mega Man: The Power Battles**
Derrote os primeiros oito chefes de Mega Man 3. Salve o jogo e o título Mega Man: The Power Battles estará liberado na tela de seleção de jogo.

**Mega Man 2: The Power Fighters**
Derrote os primeiros quatro chefes de Mega Man 7. Depois, complete o robot museum. Salve o jogo e o título Mega Man 2: The Power Fighters estará liberado na tela de seleção de jogo. Ou derrote todos os chefes de Mega Man 2.

**Música Wily's Revenge**
Termine o jogo Mega Man 2. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Música Tribute to Mega Man**
Derrote dois chefes em qualquer jogo. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Remix de Plant Man**
Derrote Plant Man em Mega Man 6. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Música Protoman**
Termine Mega Man 4. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Música Wily vs. Bass**
Termine Mega Man 4. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Música Wily's Revenge**
Termine Mega Man 2. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Música Mega Man Drum and Bass**
Termine Mega Man 8. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Música Mega Man Radio Cut**
Termine Mega Man 7. Para escutar a música vá para a opção Secrets no menu principal.

**Série de fotos 1**
Derrote qualquer chefe de qualquer game. Para ver as fotos vá para a opção Secrets no menu principal.

**Série de fotos 2**
Termine Mega Man 4. Para ver as fotos vá para a opção Secrets no menu principal.

**Série de fotos 3**
Termine Mega Man 8. Para ver as fotos vá para a opção Secrets no menu principal.

**Episódios G4TV Icons**
Termine Mega Man 8. Para ver os episódios vá para a opção Secrets no menu principal.

**Créditos Atomic Planet**
Terrote quaisquer três chefes de qualquer jogo.

**Episódio Mega Man**
Derrote quetro chefes em Mega Man 8. Para ver o episódio vá para a opção Secrets no menu principal.

## PlayStation 2 XBox

### DRIV3R

**Várias dicas**
Digite os códigos na tela de menu principal. Um som e a opção serão liberados no menu para confirmar a dica.

| Efeito | PS2 | Xbox |
|---|---|---|
| Todas as armas | R1, L2, □, ○, R1, R2, L2 | L(2), X, Y(2), R(2) |
| Munição ilimitada | R1, R2, R1, R2, □, ○, □ | R(2), L(2), X, Y(2) |
| Invencibilidade* | □(2), L1, R1, L2, R2(2) | X, Y, L, R, L, R(2) |
| Polícia não persegue | ○(2), L1, L2, R1, R2, □ | X, Y, R(2), L(2), Y |
| Todas as missões | L1, R1, L1, L2, □(2), ○ | X(2), Y(2), R(2), L |
| Todos os veículos | L1(2), □, ○, L1, R1, ○ | X(2), Y(2), L, R, L |
| Todas cidades liberadas no modo Take A Ride** | △, ○(2), R1, R2, L1(2) | X, Y, X, Y, R, L, R |

*Sem efeito no modo Undercover.
**Sem som de confirmação.

**18 Wheeler Havoc**
Mate todos os dez Timmy Vermicellis em Miami. Vá para o depósito de armas para ativar a opção "18 Wheeler Havoc".

**Modo Fugitive**
Mate todos os dez Timmy Vermicellis em Nice. Vá para o depósito de armas para ativar a opção "Fugitive Mode". Todos os pedestres terão armas.

**Massa infinita**
Mate todos os dez Timmy Vermicellis em Nice. Vá para o depósito de armas para ativar a opção "Infinite Mass". O veículo de Tanner não pode ser detido nesse modo.

### PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

**Modo Cheat**
Para entrar com os códigos, coloque o cursor em Extra Content e pressione R1 (R no Xbox). Um teclado numérico aparecerá. Digite os códigos que desejar, ligue-os e escolha a opção Mission Select dentro de Extra Content.

| | |
|---|---|
| Todos os poderes | 537893 |
| Gasto mais lento de Psi | 456456 |
| Munição ilimitada | 978945 |
| Mais resistência | 548975 |
| Sem cabeça | 987978 |
| Modo Arcade | 05051979 |

| | |
|---|---|
| Modo Coop | 07041979 |
| Modo Survival | 7734206 |
| Modo Dark | 465486 |

**Missões bônus**

| **Aura Pool** | |
|---|---|
| Floor of Death | 05120926 |
| Bottomless Pit | 154897 |
| Bouncy Bouncy | 568789 |
| Gasoline | 9442662 |
| Gear Gauntlet | 154684 |
| Panic Room | 76635766 |
| Psi Pool | 565485 |
| Stop Lights | 945678 |
| Tip The Idol | 428584 |
| TK Alley | 090702 |
| Up and Over | 020615 |
| Gnomotron | 456878 |
| **Skins** | |
| Soldado queimado | 454566 |
| Clown General | 431644 |
| Dockworker | 364654 |
| Dragon Wei Lu | 978789 |
| Edgar Barrett | 497878 |
| General | 459797 |
| Jack | 698798 |
| Jov Leonov | 468987 |
| Komiko | 978798 |
| Labcoat | 998789 |
| Marlena Pyro | 489788 |
| Marlena Pyro Bikini | 135454 |
| Marlena Pyro Leather | 231644 |
| MP1 | 321646 |
| MP2 | 698799 |
| MP3 | 654659 |
| Psi Sara | 468799 |
| Sara | 135488 |
| Saranae | 65496873 |
| Scorpion | 546546 |
| Stealth Nick | 456498 |
| Suicide Sara | 678999 |
| Tonya | 136876 |
| Training Edgar Barret 1 | 196001 |
| Training Edgar Barret 2 | 196002 |
| Training Edgar Barret 3 | 196003 |
| Training Edgar Barret 4 | 196004 |
| Training Edgar Barret 5 | 196005 |
| Training Edgar Barret 6 | 196006 |
| Training Nick | 564689 |
| Tranquillity Wei Lu | 654654 |
| UN Soldier | 365498 |
| Urban Nick | 484646 |
| Wasteland Nick | 975466 |
| Wei Lu | 231324 |

## GameCube

### THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES

**Arenas bônus Shadow Battle**
Termine o Hyrulean Adventure para liberar as últimas cinco arenas Shadow Battle.

## XBox

### SHADOW OPS: RED MERCURY

**Várias dicas**
Entre com os códigos na opção Cheat.

| **Efeito** | **Código** |
|---|---|
| Todas as fases Single Player | happycamper |
| Todas as fases de Cooperativo | wanderlust |
| Todos os vídeos | filmcritic |

## PlayStation 1

### MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES SUBZERO

**Códigos**

| **Efeito** | **Código** |
|---|---|
| **Fases** | |
| Mission 2 | THWMSB |
| Mission 3 | CNSZDG |
| Mission 4 | ZVRKDM |
| Mission 5 | JYPPHD |
| Mission 6 | RGTKCS |
| Mission 7 | QFTLWN |
| Mission 8 | XJKNZT |
| **Outros** | |
| 1000 vidas | GTTBHR |
| 10 urnas | NXCVSZ |
| Ver créditos | CRVDTS |
| Experiência máxima | ZCHRRY |

## GameBoy Advande

### AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

**Passwords**
Digite as senhas para chegar à fase desejada.

| **Fase** | **Password** |
|---|---|
| Day 1 - London | BHGG |
| Day 3 - Paris | CLGG |
| Day 18 - Train | DCHJ |
| Day 20 - Turkey | FSHJ |
| Day 25 - India | GKMN |
| Day 25 - Wanted in India | HLSN |
| Day 40 - China | JMBJ |
| Day 61 - San Francisco | KNQN |
| Day 61 - Train to New York | MQGG |
| Day 61 - Wild West | LPGG |
| Old Foe | NRGG |
| Final | PSGG |

### SPYRO ORANGE: THE CORTEX CONSPIRACY

**Várias dicas**
Entre com os códigos depois de pressionar L + R na tela de "Mode".

| | |
|---|---|
| 100 Gems | V1S10NS |
| Inimigos carneiros | SH33P |
| Minigame Orange | SP4RX ou P0RT4L |

Spyro laranja SPYR0 (o último caracter é zero)

Minigame Crash Party USA
Segure L + R e ligue o Game Boy Advance.

**Créditos alternativos**
Termine o modo de história e selecione a opção "Credits" do menu principal.

### CRASH BANDICOOT PURPLE: RIPTO'S RAMPAGE

**Várias dicas**
Entre com os códigos depois de pressionar L + R na tela de "Mode".

| **Dica** | **Código** |
|---|---|
| Minigame Spyro Party USA | SW1NGS3T |
| 100 Wumpa + Cards | CR4SH |
| 200 Wumpa | G3CK0 |
| Granadas | STR4WB3RRY |

### SABRE WULF

**Fundo alternativo**
Complete todos os Rare Records para liberar um novo fundo no modo Challenge.

### ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

**Extras**
Termine o jogo para liberar a seleção de fases, sound test e event test. Termine o jogo duas vezes para liberar o personagem Sharaku Hosuke.

# Dicas

## GameBoy Advande

### MEGA MAN BATTLE NETWORK 4

**Código de nomes**
Entre com os seguintes nomes e códigos.

| Nome | Código |
|---|---|
| LAN | NG75-H5RF-R0MN-440N-2QX"paus"-X341 |
| MAYL | 8NT8-JZFL-3Q9D-7RPX-T"ouros"CH-JX51 |
| DEX | FD"estrela"3-3JW1-PS"estrela"V-"ouros"01"ouros"-"coração"6R"estátua"-1J32 |
| CHAU | 93"estátua"5-WXNH-9MWT-"estrela"VX8-DY7M-88H0 |

**Dificuldade Hard**
Termine o jogo na dificuldade Normal. Depois, acesse a opção Continue para acessar a dificuldade Hard.

**Dificuldade Super Hard**
Termine o jogo na dificuldade Hard. Depois, acesse a opção Continue para acessar a dificuldade Super Hard.

**Códigos de Higsby Number Trader**

| Item | Código |
|---|---|
| GunDelSol EX G | 74293099 |
| WideShot 3 T | 68009092 |
| ColorPoint * | 19095677 |
| FlameLine 3 J | 57604335 |
| TwinFang 3 G | 88019791 |
| AirHockey 3 V | 77038416 |
| Recover300 J | 66703422 |
| VariableSword C | 03696458 |
| HP+500 (branco) | 30873642 |
| MegaFolder2 | 02109544 |
| Buster Pack | 05178924 |
| Custom2 | 75420107 |
| HP+500 (rosa) | 97618739 |
| Rush | 73298100 |
| Beat | 25435428 |
| Tango | 10170506 |
| Body Pack | 43494372 |

**Códigos de Number Man Lotto**

| Código | Item |
|---|---|
| Battle Chips | |
| VarSwrd C | 03696458 |
| ColorPt * | 19095677 |
| Snake R | 32108251 |
| FlmLine1 G | 46292983 |
| FlmLine3 J | 57604335 |
| Recov300 J | 66703422 |
| WideSht3 T | 68009092 |
| GunSolEX G | 74293099 |
| AirHoc3 V | 77038416 |
| TwnFng3 G | 88019791 |
| **Sub Chips** | |
| Unlocker | 00274304 |

| | |
|---|---|
| Untrap | 02368995 |
| Untrap | 14769745 |
| MiniEnergy | 16589650 |
| SneakRun | 24247309 |
| LockEnemy | 27979609 |
| LockEnemy | 37198940 |
| MiniEnergy | 45798331 |
| Full Energy | 59891137 |
| Full Energy | 84625799 |
| SneakRun | 89866302 |
| Unlocker | 94872322 |
| Navi Customizer Blocks | |
| MegFldr2 (verde) | 02109544 |
| BustPack (vermelho) | 05178924 |
| Tango (verde) | 10170506 |
| Beat (azul) | 25435428 |
| HP+500 (branco) | 30873642 |
| BodyPack (azul) | 43494372 |
| Rush (amarelo) | 73298100 |
| Custom2 (amarelo) | 75420107 |
| HP+500 (rosa) | 97618739 |

### MARIO VS. DONKEY KONG

**Extras**
Termine o jogo para liberar os modos Expert e Plus.

**Vídeos no Visual Options**

| Número | Disponobilidade |
|---|---|
| 1 e 2 | disponível desde o começo |
| 3 | Chegue ao chefe do mundo 1 |
| 4 | Derrote o chefe do mundo 1 |
| 5 | Libere o modo Plus |
| 6 | Chegue ao chefe do modo Plus |
| 7 e 8 | Derrote o chefe do modo Plus |

**Coroas**
As seguintes coroas marcarão seu save quando determinados objetivos forem completados.
**Coroa de bronze:** consiga todas as estrelas;
**Coroa de prata:** consiga todas as estrelas em ambos os mundos;
**Coroa de ouro:** colete todos os presentes em todas as fases na dificuldade Expert.

# PC

## BESIEGER

### Modo Cheat

Pressione a tecla ~ durante o jogo e entre com os seguintes códigos para ativar as funções. O código se tornará azul para confirmar a dica.

| Efeito | Código |
|---|---|
| Invencibilidade | Invulnerability <0 ou 1> |
| Ajustar hora | Daytime <1-24> |
| Terminar o jogo | Quit ou Exit |

### Modo Debug

Pressione a tecla ~ durante o jogo e digite debug 1 para ativar o modo Debug. Agora, os seguintes códigos Debug poderão ser digitados depois que a tecla ~ for pressionada.

| Invencibilidade | Invulnerability <0 ou 1> |
|---|---|
| Definir velocidade do tempo; 0 é normal | DayTimespeed <0-10000> |
| Criar unidade indicada | CreateUnit <nome> |
| Listar todas as unidades que comecem com a letra | CreateUnit <letra> |
| Suporte a Intel SSE | SSE <0 ou 1> |
| Desligar Debug | debug 0 |

## CARNIVAL CRUISE LINES TYCOON 2005: ISLAND HOPPING

### Modo Cheat

Digite iamacheater durante o jogo para ativar o modo Cheat. Depois, entre com os seguintes cógidos durante o jogo para ativar as funções.

| Efeito | Código |
|---|---|
| Dinheiro extras | [Ctrl] + [Shift] +[asterisco] |
| Evento do navio | [Ctrl] + 0 |
| Acabar combustível | [Ctrl] + 5 |
| Colidir com iceberg | [Ctrl] + 6 |
| Colidir com rochas | [Ctrl] + 7 |
| Perdido no oceano | [Ctrl] + 8 |
| Ataque de monstro | [Ctrl] + 9 |
| Mostrar taxa de frame | [Ctrl] + [Shift] + [F11] |
| Mudar clima | [Ctrl] + [Shift] + K |
| Objetos em wireframe | [Ctrl] + [Shift] + [F9] |

## BLITZKRIEG

### Modo Cheat

Pressione as teclas ~ ou ^ durante para mostrar a tela de console. Digite @Password( "Panzerklein" ) para ligar o modo Cheat. Depois, entre com os seguintes códigos para ativar as funções.

| Efeito | Código |
|---|---|
| Seleção de fase | SetIGlobalVar( "Cheat.Enable.Chapters", 1 ) |
| Modo God | @God( 0, 1 ) |
| Pular de fase | @Win( 0 ) |

## SPIDER-MAN 2

### Energia extra

Nota: esta dica envolve editar arquivos; faça uma cópia antes. Jogue uma partida para criar o arquivo "gamestat.ini" na pasta "\spider-man 2\system". Depois abra o arquivo com o Bloco de Notas. Localize a linha:

**MaxHealth=100 // 200 is upgraded value**

Mude-a para:
**MaxHealth=1000 // 2000 is upgraded value**
Salve o arquivo. Agora, abra o arquivo "game?.ini" em "\spider-man 2\system". O arquivo corresponde ao save do jogo. Localize a linha:
**Health=100 MaxHealth=100**

Mude-a para:
**Health=1000 MaxHealth=1000**

# PlayStation 2

## FRONT MISSION 4

### Extras

Termine o jogo e salve. Carregue esse save para recomeçar o game com todos upgrades adquiridos.

### Fase bônus

Termine todas as fases demo e salve o jogo. Carregue o save e coloque o cursor na primeira fase. Pressione Up + X para entrar na Wanzer Shop. Isso fará com que comece a fase secreta.

## SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2

### Raphael Sorel

Termine o modo arcade com um personagem masculino no nível de dificuldade Professional.

### Cassandra Alexandra

Termine o modo arcade com um personagem feminino no nível de dificuldade Professional.

### Heihachi Mishima

Termine o modo arcade com um personagem masculino no nível de dificuldade Challenger.

### Ling Xiaoyu

Termine o modo arcade com um personagem feminino no nível de dificuldade Challenger.

### Card 1

Termine o modo arcade na dificuldade Challenger ou Professional.

### Card 3

Derrote todos os jogadores Pro no modo Pro Tour.

### Cards Grand Slams

Termine o modo Pro Tour.

### Ângulo de câmera extra

Termine o modo Pro Tour.

### Roupas bônus

Termine o modo arcade no nível de dificuldade Challenger ou Professional para liberar a quinta roupa para o jogador.

## BUJINGAI: THE FORSAKEN CITY

### Extras

Termine o jogo para liberar os créditos, todos os vídeos, nível de dificuldade Hard, tela de High Score, demo de abertura e seleção de fases. Também, pode-se jogar o game novamente com todos os itens e upgrades recolhidos na jogada anterior.

### Dificuldade Super

Termine o jogo no nível de dificuldade Hard.

### Tela-título alternativa

Termine o jogo na dificuldade Normal ou Hard para liberar duas novas telas-títulos.

### Várias dicas

Colete um determinado número de símbolos Tai Chi durante o jogo para liberar as dicas.

| Efeito | Tai Chi |
|---|---|
| **Entrevistas** | |
| Gackt | 10 |
| Hirokazu Yamadera | 40 |
| Norio Wakamoto | 80 |
| Sakamoto Maaya | 60 |
| **Imagens** | |
| Lau com a roupa de Gackt | 30 |
| **Lau20** | |
| Oni 1 | 50 |
| Oni 2 | 70 |
| Oni 3 | 90 |
| Oni 4 | 100 |
| **Outros** | |
| Capture de voz e movimentos de Gackt | 15 |
| Definição de roupa de Lau | 25 |
| Press release de produção | 5 |

## MALICE

### Últimos quatro corações

Existem quatro corações no mundo das almas, para onde você vai quando morre. Passe pela Beach of Souls e vá para a área que tem um farol. Passe pela seqüência de saltos para pegar os corações.

# Dicas

## PlayStation 2

### WORLD TOUR SOCCER 2005

**Várias dicas**

No menu principal entre com os seguintes códigos para acionar os efeitos.

| Efeito | Código |
|---|---|
| Dinheiro infinito | →, →, ←, ↑, ↑, ↑ |
| Skill infinito para times Custom | ↑, ↑, R1, L2, ↑, L1 |
| Todos os times e estádios | L1, R1, R2, L2, ↑, ↓ ←, → |
| Todos os vídeos | L2, L1, L1, L1, L2, L2 |
| Narradores mais rápidos | L2, R2, R1, R2, L2, R2 |
| Ruídos de palhaço | L1, L1, L2, R2, R2, R1 |
| Ruídos de fazenda | L1, L1, R2, Up, ↓, → |
| Ver créditos | L2, L1, L1, L2, L2, L2 |
| Todos os Cheats | L2, L2, L1, R1, ←, ↑, ←, ↓ |
| Mais dinheiro no modo Season | L1, L1, R1, ↓, ←, → |
| TIF Tokens ilimitado | Up, ↓, ↑, ↓, R1, R1, R2, R2,↑,↓,↑,↓ |
| Mais times | ↓, →, L2, R1, ←, R1 |
| Times TimeWarp | R2, L2, R2, L2, ↑, L1 |

### RED DEAD REVOLVER

**Extras**

Termine o jogo para liberar os modos Hard e Bounty Hunter. Termine o jogo no modo Hard para liberar os modos Very Hard e Red Wood Revolver. Compre todos os itens das lojas para liberar todos personagens de duelo e páginas de jornal.

**Várias dicas**

Termine os capítulos no modo Bounty Hunter para liberar várias dicas.

| Fase | Dica |
|---|---|
| **Personagens de duelo** | |
| Chapter 1 | Falling Star (mãe de Red) |
| Chapter 2 | "Curly" Shaw |
| Chapter 3 | "Twiggy" Phelps |
| Chapter 5 | Sheriff Bartlett |
| Chapter 6 | Fidgit |
| Chapter 7 | Professor Perry |
| Chapter 8 | "Sissy" Fess |
| Chapter 9 | "Dig" Fowler |
| Chapter 11 | Smitty |
| Chapter 12 | Natalie |
| Chapter 13 | Fallen Peak (arena) |
| Chapter 14 | Sunset Canyon (arena) |
| Chapter 15 | Grizzly |
| **Cheats** | |
| Chapter 17 | Sad Stars |
| Chapter 18 | No HUD |
| Chapter 20 | Bite the Bullet |
| Chapter 21 | No Distortion |
| Chapter 24 | Infinite Deadeye |
| Chapter 25 | Golden Gun |
| Chapter 27 | Invincibility |

**Homem sem nome**

Quando começar um novo jogo em vez de entrar com seu nome, use a barra de espaço para usar um nome em branco. Ao fazê-lo, seu personagem terá o nome de Rstar. Em algumas das lojas, alguns itens já estarão em seu poder.

**Bônus**

Complete os capítulos na performance exigida para liberar os efeitos.

| Fase | Performance | Efeito |
|---|---|---|
| Chapter 1 | Good | Upgrade de arma Old Pistol |
| Chapter 1 | Excellent | Fase de duelo Broken Creek |
| Chapter 2 | Good | Personagem de duelo "Bloody" Tom |
| Chapter 2 | Excellent | Personagem de duelo "Big Oaf" Whitney |
| Chapter 3 | Good | Personagem de duelo "Ugly" Chris |
| Chapter 3 | Excellent | Fase de duelo Widow's Patch |
| Chapter 5 | Good | Upgrade de arma Owl Rifle |
| Chapter 5 | Excellent | Personagem de duelo Rico Pedrosa |
| Chapter 6 | Good | Mais Deadeye |
| Chapter 6 | Excellent | Personagem de duelo "Pig" Josh |
| Chapter 7 | Good | Mais energia |
| Chapter 7 | Excellent | Upgrade de arma Breech Loader |
| Chapter 8 | Good | Personagem de duelo Cooper |
| Chapter 8 | Excellent | Personagem de duelo Bad Bessie |
| Chapter 10 | Good | Fase de duelo Ghost Town |
| Chapter 10 | Excellent | Personagem de duelo Mr Black |
| Chapter 11 | Good | Fase de duelo The Ranch |
| Chapter 11 | Excellent | Personagem de duelo Holstein Hal |
| Chapter 12 | Good | Personagem de duelo Dan |
| Chapter 12 | Excellent | Personagem de duelo Sam |
| Chapter 13 | Good | Fase de duelo The Bridge |
| Chapter 13 | Excellent | Mais energia |
| Chapter 14 | Good | Upgrade de arma Twin Revolvers |
| Chapter 14 | Excellent | Mais Deadeye |
| Chapter 15 | Good | Personagem de duelo Shadow Wolf |
| Chapter 15 | Excellent | Personagem de duelo Standing Snake |
| Chapter 17 | Good | Fase de duelo The Mine |
| Chapter 17 | Excellent | Personagem de duelo "Smiley" Fawler |
| Chapter 19 | Good | Showdown characte: Buffalo |
| Chapter 19 | Excellent | Personagem de duelo Gabriel Navarro |
| Chapter 20 | Good | Mais energia |
| Chapter 20 | Excellent | Personagem de duelo Colonel Daren |
| Chapter 22 | Good | Fase de duelo The Ranch |
| Chapter 22 | Excellent | Personagem de duelo General Diego |
| Chapter 24 | Good | Mais Deadeye |
| Chapter 24 | Excellent | Personagem de duelo Mr. Kelley |
| Chapter 25 | Good | Fase de duelo Mansion Grounds |
| Chapter 25 | Excellent | Personagem de duelo Jason Cornet |
| Chapter 27 | Good | Upgrade de arma Scorpion Pistol |
| Chapter 27 | Excellent | Personagem de duelo Governor Griffon |

# CAMPEONATO NACIONAL

## Dance Dance Revolution EXTREME

Está chegando o grande momento! Os fãs de Dance Dance Revolution de todo o país já podem ir se preparando. O Campeonato Nacional 2004, em sua 4ª edição, assim como em 2003, será realizado no boliche Lucky Strike, em Brasília, na versão Extreme, a mais recente para os arcades.

As categorias serão divididas em modos fácil e difícil, além do modo freestyle (coreografias) simples e em grupo. Haverá sorteio de brindes e apresentações de dança nos intervalos das disputas.

As inscrições vão até 20 de agosto.
Vai perder essa?

**Quando:** 5 de setembro, a partir das 14h

**Onde:** Boliche Lucky Strike – SQN 513
Brasília–DF

**Organização:** DDR Online Network

**Mais informações e inscrição:**
www.ddronline.net

# GameShark

## PlayStation 2

### SPIDER-MAN 2

Código de ativação
76071380 00000000
770001B3 76EC1955
949135B2 FF629A7C

Desabilitar tempo (direcional para esquerda) 760AB8B0 00000000
D400B237 BF388C06
24D01228 1434453C

Energia infinita 760738E0 00000000
25801E2A 34B455DC

Hero Meter infinito
7607C120 00000000
25D61788 60B4558C
25D61588 60B455BC

Hero Point infinito 7608E720 00000000
2450A6AA 9276C10B
2450A69E 9A74C02B
24D0B6B8 1B578119
2440B634 5E7E8832
24913368 30F2D314

Energia máxima 7607B770 00000000
25801C2A 34B4554C

Hero Point máximo
7605D190 00000000
25C25B54 4EA6917C

Máximo de Hero Points ganho
760FAC20 00000000
25C25B54 4EA691CC

Todos os Hint Markers
7608BF10 00000000
25D95048 46A4D17C

Todos os ícones Secret
760D9DE0 00000000
25983268 4225C33C

Todos os ícones Skyscraper
76023250 00000000
25987268 4224C38C

Todos os ícones Hideout
760A7A60 00000000
25983268 4624C3AC

Todos os ícones Buoy
7601CEB0 00000000
25987268 0234C39C

Sem galão de teia usado
7602E8D0 00000000
25901168 16B4D35C

Sem pedestres atropelados
7605B980 00000000
25D0B628 1434C5AC

Sem Hit 760AD340 00000000
25901168 16B4D3CC

Sem contagem de queda
760EE720 00000000
25D0B628 1434C50C

Sem queda na água
7601E380 00000000
25D0B728 1434C5AC

**Upgrades**

Web Hanger 76059300 00000000
25D863E8 1637D3ED

Air Jump Off Kick 760CD7E0 00000000
259841E8 1637D16D

Cannonball Kick 76078940 00000000
259841E8 1637D1CD

Rising Knee Kick 7604EC70 00000000
259841E8 1637D1FD

Yank Behind 7600E970 00000000
259842E8 16B7D15D

Earth Breaker Punch
760A94C0 00000000
259842E8 16B7D1ED

Level 3 Air Combo
76097E60 00000000
259840E8 16B7D14D

Launch Kick 760A1B50 00000000
259840E8 16B7D17D

Dizzy Strike 760145F0 00000000
259840E8 16B7D1DD

Multi Web Hammer
7607D640 00000000
259843E8 16B7D16D

The Hero Punch 760C88E0 00000000
259843E8 16B7D1CD

Interceptor Kick 760FEDD0 00000000
259843E8 16B7D1FD

Level 4 Air Combo
760C0770 00000000
259841E8 16B7D15D

Jaw Launcher 76067AC0 00000000
259841E8 16B7D1ED

Air Pile Driver 760A97A0 00000000
25D862E8 1637D34D

Double Heel Kick
7609F290 00000000
25D862E8 1637D37D

Stair Step Kicks Combo
7602AC30 00000000
25D862E8 1637D3DD

Super Web 760679A0 00000000
25D861E8 1637D34D

Whirlwind Kick 76006580 00000000
25D860E8 1637D36D

Rising Shoulder Charge
760B3B20 00000000
25D860E8 1637D3CD

Air Web Slam 76085E10 00000000
25D860E8 1637D3FD

Spider Missle 760FEEB0 00000000
25D863E8 1637D35D

Grapple 760625C0 00000000
259843E8 1637D14D

Max Traps Webs 760AB930 00000000
25903168 0635D3EC

**Have Locomotion Upgrades:**

Max Swing Level
7609A780 00000000
25907068 06B4D3FC

Web Zip 76033500 00000000
25D840E8 1637D36D

Wallsprint Duration Upgrade 1
76052920 00000000
25D841E8 1637D34D

Slingshot Jump 76019560 00000000
259840E8 1637D1ED

### WAY OF THE SAMURAI 2

Código de ativação
7600FA40 00000000
7700019B 970C1955
94C038F2 B76E565C
24C1BEBC 17748109
24D0B628 1674C128
24C9B6A8 1255C11A
24DAF60A 1675C138
24D0B628 1674C188
24D133E8 12F64770
2450B4AA 9274C10B
24D0B428 1674C128
24D0B4AA 1255811A
24D0B428 1674C138
24DAF40A 1675C188
2450B4A8 1274C1A9
249113EA 12F645F0

Energia infinita 76011ED0 00000000
24C9B6A8 1255C189

Espada infinita 76082730 00000000
2490B2B4 9D7C410D

Ki infinito 760688E0 00000000
24D0B4AA 12558139

Energia máxima 7604EB40 00000000
24C9B6A8 1655C12B

Máxima durabilidade de espada
760DBA00 00000000
2411B4E8 D6B4C76D
2481B4C8 5E97C75D

Ki máximo 7605AFD0 00000000
24D0B4AA 1255812B

Mon* 760312F0 00000000
2450B7B2 9364810B
24C0BF2C 9F6E892A
24D0B788 9244811B
24D1B2EC 3036D774

Liberar movimentos de espada**
76069690 00000000
24521648 3C25C314
245116E8 3034C33D
24D31668 3014C38D
24521648 3825C3A4
245116E8 3034C39D
24D31668 3014C3BD

Infligir grandes danos
7606BB10 00000000
24800FFA 12F646CD

*Veja o menu de pause para ver o dinheiro.

**Veja o menu de espada para liberar.

### SHOWDOWN: KINGS OF WRESTLING

Código de ativação
760AB2B0 00000000
770001BB 160C5955
948098E8 9F2EC60C

**Jogador 1**

Energia infinita 760FEFB0 00000000
24903328 14B457C4

Sem energia 7607FF30 00000000
24903328 14B457CC

**Jogador 2**

Energia infinita 760DA990 00000000
24903328 14B457E4

Sem energia 7605B910 00000000
24903328 14B457EC

**Jogador 3**

Energia infinita 760ECCA0 00000000
24903328 14B457D4

Sem energia 7606DC20 00000000
24903328 14B457DC

**Jogador 4**

Energia infinita 760C8A80 00000000
24903328 14B457F4

Sem energia 76049A00 00000000
24903328 14B457FC

**Jogador 5**

Energia infinita 760E4330 00000000
24903128 14B45744

Sem energia 760653B0 00000000
24903128 14B4574C

**Jogador 6**

Energia infinita 760C0510 00000000
24903128 14B45764

Sem energia 76041590 00000000
24903128 14B4576C

**Jogador 7**

Energia infinita 760F6020 00000000
24903128 14B45754

Sem energia 760770A0 00000000
24903128 14B4575C

**Jogador 8**

Energia infinita 760D2600 00000000
24903128 14B45774

Sem energia 76053680 00000000
24903128 14B4577C

### DRIV3R

Código de ativação
760FFF80 00000000
9495BFE2 98BE971A

Energia infinita 76050980 00000000
24D1ACB0 177E8101
24D1B4A8 0675C128
24DAF40A 1675C118
24D0B4A8 8E55C139
249193AA 30B6D1D4

Munição infinita 760F0200 00000000
249033A8 9ED74539

Medidor Felony sempre vazio
7605B490 00000000
24D1A7A8 1676C109

24D1B7A8 067DC128
24D0B78A 0254C119
24D0B78C 0254C139
24DAF70A 1675C188
24D0B78C 8254C1A9
249117EC 307643F4

Medidor Felony sempre cheio
760A7420 00000000
24D1AFB0 177E8101
24D1B7A8 067DC128
24D0B78A 0254C119
24D0B78C 0254C139
24DAF70A 1675C188
24D0B78C 8254C1A9
249117EC 307643F4

Carro nunca quebra
7607C150 00000000
24D0B6A8 0675C108
24D8BEA2 86548129
24D8BEA4 06548119
24DAF60A 1675C138
24D8BEA4 86548189
24D113E8 10F643B0

Carro nunca danifica
760E6170 00000000
24DA500A 14754118
24D01028 14744138

Liberar Istanbul*
760F8CB0 00000000
241017A8 12B4C72D
249817AA 1A96C71D

Liberar todas as missões*
760E0690 00000000
24D03728 1634D53C

Liberar todos os veículos*
76030D40 00000000
24DA760A 16B5C5EC
245036A8 12B4C5DD

Liberar todos os Cheats*
76066CA0 00000000
245014A8 12B4D50D
24D014A8 1297D52D
2450B5A8 1274C109
24DAF50A 1675C128
24D0BDA8 12578119
24D116AE 12B6D584

*Libere as dicas no menu do game.

# GameCube

## SPIDER-MAN 2

Código de ativação
8ZAY-F9QT-PGPV6
QT2W-P8F3-QAZE2

Energia infinita 1J06-P261-BDX3Y
N0R8-Q52J-HR5NC

Hero Meter infinito
MC57-CT8D-Y96KB
7UHM-MTBP-TR5J6
ETR4-ZUQU-5FGUF

Pontue uma vez para Hero Point máximo 4V8N-7ZY1-C3ABW
RPKD-YWFZ-7G2VC

Super pulo (botão Z)
ET7E-D1NY-X5049
FW9A-AB40-NW46Y
262A-JUU2-BUHYZ

Tempo infinito T6MA-4QV6-ECHF1
XV83-WJ2J-H7D25

## RAINBOW SIX 3

Código de ativação
U4ZP-7FPD-4YT01
M5JP-TXNE-PE3GD
T7YZ-WJ04-2JMTZ
ZX8E-9PZ0-PM09C
VEHP-MEVY-95G0R
D4F8-2JXT-JG522
PJWJ-NUDZ-3N1FR

Munição infinita ZFYP-9QTA-0D3VJ
J15J-YY9Q-RF3KH
CJ3H-RFV1-C8HQF
XXB2-9WUZ-17ABA

# GameBoy Advande

## YU-GI-OH! RESHEF OF DESTRUCTION

Código de ativação 90001BBA298C
EA22BA3F910A D7C97C802BDD

Heaps of Domino F0DCB4B7CD71
F0FAB415DE25

Ter todos os cards 0B44CA4FA65F
1A6E88DDBD4A

Nível de duelista 9999F4DCBC979FD9

Capacidade de Deck 9999
BE62DA57BD8B

Sem sacrifício F62AB8AD29CF

LP infinito 8A45994CE6DE

Começar com LP infinito
007367CAC662 BF4818533F1B

Oponente começa com 4 mil de LP
007367CAC662 338921783A54

Vitória no ato (Select + Up)
5358E00FAFB7 4FEE089934CD
5358E00FAFB7 C3CC32334775

Remover cards do oponente (Select + Down) D218783BFBB7
4A6B6918960A DA279BBE984A

Revelar cards do oponente (Select + Left) 5ADC401BFFBD
38732F583DAA DA279BBE984A

## SPIDER-MAN 2

Código de ativação 955162CCEDA7
86D492C35AD6 2FCF83C55A1E

Energia infinita 84D68647481F

Vidas infinitas 1222D1859846

Teia infinita 04D6C7E7400E

Invencibilidade 2B895564C20F

Ter 50 mil de XP B1F3B0A799BC

Ter todos os movimentos
27C73BD058F8 8E9E4266D04F

Liberar todos os segredos
6707FF69C0EF BB9B80A7D01E

Pular fase 2D (Select + Up)
192B39303EF1 5626D32990CB

Pular fase 3D (Select + Down)
592B112C3B57 8ECC86E74216
592B112C3B57 8AC8D4E7400E

## DISNEY'S KIM POSSIBLE 2

Código de ativação 93314CADD712
65688AF41D59 0C6B9DA07C4E

Energia infinita D921482D5DA4

Vidas infinitas 71230E691DB6

Ter todos os cards 2693F7B68656
84625B5D7E49

GJ Sim completo EE165939C9F3

## AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Código de ativação 9BA64615CA24
10643DD9F34D 8711F4AF6C98

Energia infinita de Vials
BFBA9CA2F1EC

Energia infinita DDE0029FDAB8

Energia máxima DDA683D69AB0

Ter todos os ícones 3ADA3C8FCBB8
08A5DDFBB9E5

Pulos múltiplos
306B69F95D4C 9DC4B09FFA90
306B69F95D4C 623B4F42806E

Recuperação rápida BD2BF4B2F8C8

## MEGA MAN BATTLE NETWORK 4

Código de ativação 9F6637CD47C3
8FFD09145326 E8EAE8B3494F

Energia infinita 57678D68786B

Transparente 8808850302BC
98308D742BD6

Custom Gauge cheio 8B8A420753B6

Chips infligem 5000 de danos
90400545761C 88FA0D140B26

Máximo de Bug Frags depois de batalha AC3D6C131BF4

Buster Level S 9B2229D66986

Delete Time baixo 8F2F68867084
AC0D443733D6

Tiro rápido 14F5091F1312
08B8584D4A90

Troca rápida de arma 874F6482303C
E74F4423347D

Ganho rápido de Zenny
FFA5AD93EE4D
A3E80F94D2F4

Trader barato
E7FD6C851397

Compra grátis pela rede
87DD25A50BE6
88A82DB70A74
8FFD68D55336

Sempre com Roll Soul
FB3268957095

Sempre com Guts Soul
F0606C973205

Sempre com Wind Soul
F36268977005

Sempre com Search Soul
FC35EC952A95

Sempre com Fire Soul
FF37E8956895

Sempre com Thunder Soul
F465EC972A05

Sempre com Proto Soul
F767E8976805

Sempre com Number Soul
78B06CDD1291

Sempre com Metal Soul
7BB268DD5091

Sempre com Junk Soul
70E06CDF1201

Sempre com Aqua Soul
73E268DF5001

Sempre com Wood Soul
7CB5ECDD0A91

Sempre com Dark Soul
77E7E8DF4801

Pular cena de batalha
8C0D050332BC 2C8D25FE1BD2
73602D9B7299 DBB00D245377
F4E72993689D DBB00D241377

Deletar inimigos (Select + Up)
6C6B39E9AC49 8B0A21826ABC

Acessar GMD (Select + Left)
7C634A78AD4B 84FF092049DE
7C634A78AD4B 0B383DBF7A20
0F7D095C7332 7C634A78AD4B
0C0FD23AC858 88FA8D140B36
7C634A78AD4B C7DD1530469D
7C634A78AD4B C7ED09364EF5

Acessar BMD (Select + Right)
6C4B526C2C61 84FF092049DE
6C4B526C2C61 7765CE0C67F3
0F7D095C7332 6C4B526C2C61
0C0FD23AC858 88FA8D140B36
6C4B526C2C61 C7DD1530469D
6C4B526C2C61 C7ED09364EF5
6C4B526C2C61 D8A29B66D567

Battle Data infinito (B + Up)*
9050A5B1227C B05085040B16
14C525397B30 14D505381078
603EB9EBB4D9 B80085062396
603EB9EBB4D9 B45505041316

* Na tela de resultado da batalha pressione B + Up depois de apertar o botão A.

# Detonado



Por Lord Mathias

## Splinter Cell: Pandora Tomorrow

**Ubisoft**
**Ação/Adventure**
**4 jogadores**

**8.9**

**Controle** 8.0

Os controles ficaram um pouco prejudicados com a taxa de frames, que não chega a ser o ideal. E são muitos botões para usar.

**Diversão** 9.0

O modo multiplayer continua muito divertido. O modo de um jogador oferece desafios e realismo para dar e vender.

**Gráfico** 9.0

A Ubisoft se esforçou pra colocar alguns efeitos difíceis de realizar. Os gráficos são detalhados, os cenários, bem montados.

**Som** 9.0

A trilha sonora de Michael Ironside lembra o de filmes de espionagem. Os efeitos sonoros são realistas e as falas, convincentes.

**Onde estão? - *Por Marjorie Bros***

OK, sei que a não deu para converter o game igualzinho ao Xbox, mas a falta de inimigos e de fontes de luz quebráveis alteraram a jogabilidade.

# Splinter Cell: Pandora Tomorrow

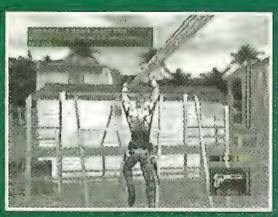
É claro que um jogão desses não dava para ficar fora do nosso famoso detonado não é? Depois de Tanto sucesso no XBox resolvemos dar uma maõzinha para que você chegue logo no fim sem muitos problemas. Nós detonamos a versão para PlayStation 2, e embora a versão para GameCube seja um pouco diferente, fases incomuns), dá para seguir sem grandes problemas. Para manter a taxa de frames num nível aceitável, os cenários ficaram com menos detalhes e menos efeitos especiais. O número de guardas e de fontes de luz quebráveis foram diminuídos, o que faz mudar um pouco o esquema de jogo. Nem por isso, *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* perdeu sua essência. Os gráficos e sons continuam sendo um dos melhores cada um em seu console. Mesmo com efeitos mais modestos, ainda há sombreamento dinâmico, marca registrada da série. Isto é, os efeitos de luz e sombra são bastante realistas, como precisa ser num game em que o protagonista é pago para ser invisível. Isso mesmo, Sam Fisher, um agente da Third Echelon, é expert em infiltração. A quase todo momento ele fica nas sombras na espera de capturar um guarda desavisado e entrar nos domínios inimigos sem ser visto. Mas mesmo quando o combate for aberto Sam não tem do que se queixar. Ele possui poucas armas, mas todas são eficientes. O modo multijogador está aí, no mesmo esquema. Até quatro jogadores podem participar de uma partida tipo gato e rato. As duplas se dividem em espiões e mercenários, cada grupo com suas características e objetivos. Para compensar algumas perdas que o jogo teve, a Ubisoft incluiu uma nova fase de floresta no PlayStation 2 e GameCube. Como sempre, Splinter Cell é garantia de diversão.

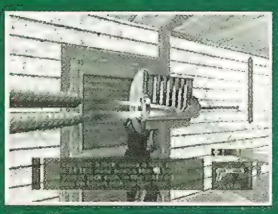
# Splinter Cell:
## Pandora Tomorrow

## Missão 1
### Dilli, Timor

01 - Se pendure e suba no cais

02 - Pule e desça pela madeira na janela

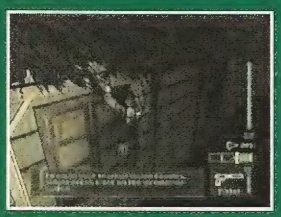

03 - Atravesse pela madeira e entre na porta


04 - Dentro da casa use o lockpick na porta

05 - Passe encostado por trás da cabana

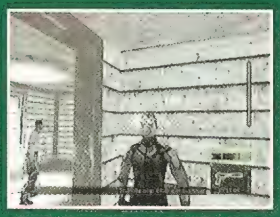
06 - Passe para o outro lado sem ser visto e atire na luz

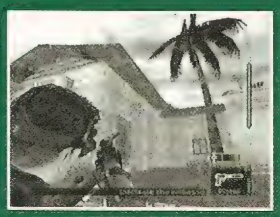
07 - Passe escondido e use a visão térmica para enxergar as bombas no chão


08 - Suba no caixote e se pendure no teto,desça em frente a porta

09 - Suba pela escada e pule no buraco

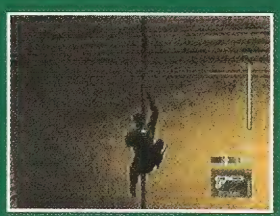
10 - Suba pulando pela parede


11 - Chame a atenção do guarda e derrube-o

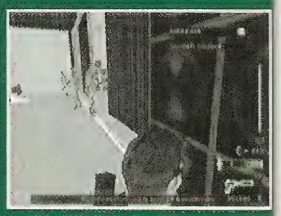

12 - Atravesse o campo pelo canto esquerdo e no final atire na luz e entre na porta

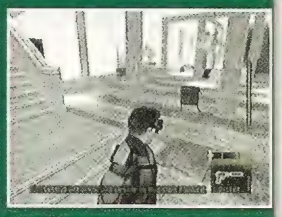
13 - Interrogue o guarda, depois derrube-o e esconda o corpo dentro da casa

14 - Chame a atenção do outro guarda e derrube-o


15 - Suba pelo cano ao passar pelo fogo

16 - Pare embaixo da janela, espere um dos homens ir embora e continue andando


17 - Entre pela janela, derrube o guarda e fale com Shetland


18 - Desça a escada e derrube os três guardas nesta sala

19 - Ande pelo foco de luz para não ser visto

20 - Derrube o Sniper e fala com Ingrid

21 - Derrube o guarda, suba na torre e desligue o interruptor. Derrube o outro guarda e desligue o interruptor na outra torre

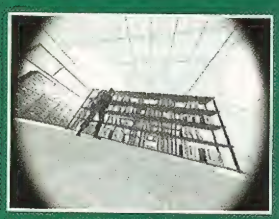
22 - Derrube o guarda e entre no bote

# Missão 2
## Paris, France

23 - Atire nas luzes e derrube o guarda

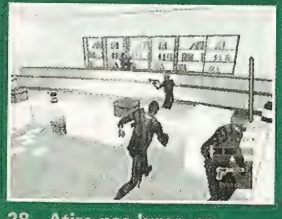
24 - Entre no trem, atire na luz e derrube os dois guardas

25 - Atire na válvula no teto para apagar o fogo

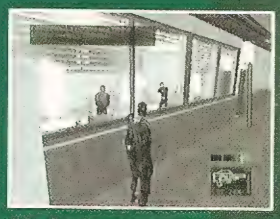


26 - Use o cabo óptico para ver a posição do guarda,entre e derrube-o

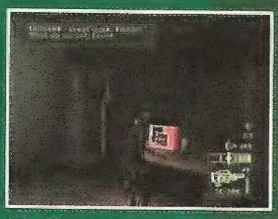
27 - Nessa sala, atire nas luzes e derrube os guardas



28 - Atire nas luzes, se esconda e derrube os três guardas

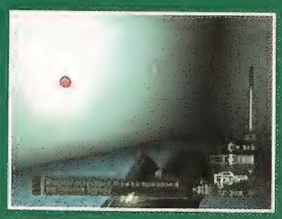


29 - Acabe com os guardas antes que eles destruam o computador



30 - Use o computador e corra para desarmar a bomba

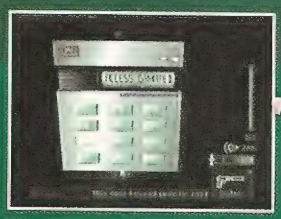
31 - Passe pelos guardas, entre na porta e desarme a bomba



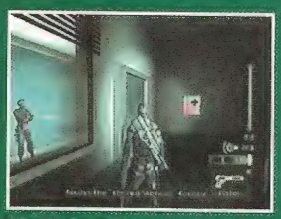
32 - Passe agachado e bem devagar para não ser pego pelo sensor

33 - Atire nas câmeras e no guarda que irá entrar na sala

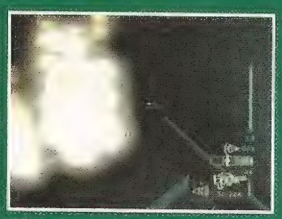
34 - Use o computador no canto direito no fim da sala



35 - Use o código 2457 para abrir a porta



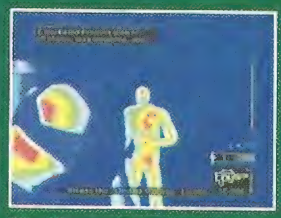
36 - Saia pela porta derrube o guarda e passe devagar pelo sensor



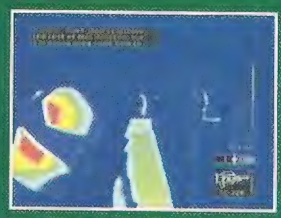
37 - Passe encostado na parede para desviar do fogo e da câmera

38 - Entre na sala,derrube os dois guardas e use o computador

39 - Use o código 7562



40 - Use a visão térmica para enxergar o inimigo, derrube-o e saia pela porta



41 - Use a visão térmica e acabe com mais dois guardas

42 - Se precisar de energia, passe encostado na estante por causa da bomba na parede. Sempre que você achar um kit médico na parede, use-o para a recuperar energia

# Splinter Cell:
## Pandora Tomorrow

43 - Entre pelo buraco no fim da sala, suba pela tubulação e fale com François

44 - Depois da conversa, volte pela tubulação e espere a explosão

45 - Volte para a sala onde está François, suba no caixote e pule na entrada de ar

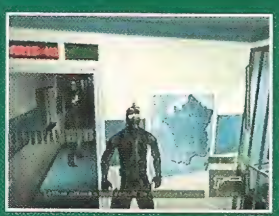
46 - Desça e entre no carro

## Missão 3
### Paris Nice, France

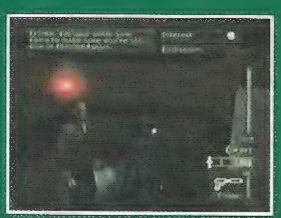
47 - Entre no trem, abra a porta e derrube o guarda

48 - Entre no buraco no fim da sala e caminhe pendurado por baixo do trem e suba no final

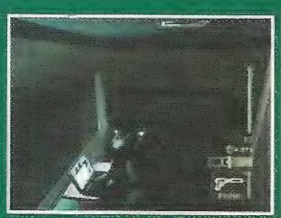
49 - Apague a luz e passe pelas sombras para não ser visto



50 - Espere o guarda ir embora e passe escondido primeira e pela segunda porta

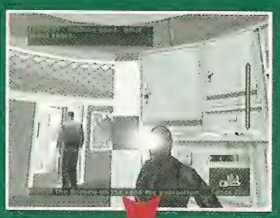


51 - Entre na terceira porta e fale com Soth

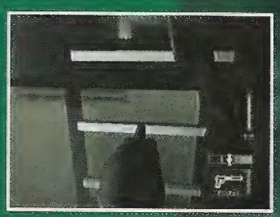


52 - Quando Soth sair, use o computador

53 - Se esconda atrás do balcão e use o Laser Mic para escutar o telefonema



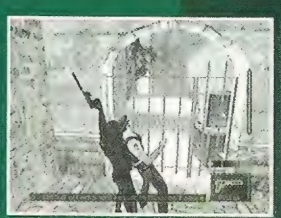
54/55 - Espere Soth e seus guardas saírem pela porta, e então derrube o guarda que ficou na sala



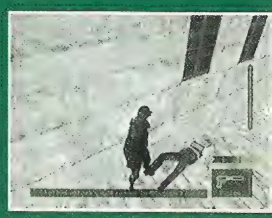
56 - Suba pela escada e saia do trem

57 - Em cima do trem, corra até chegar na corda, pule nela

## Missão 4
### Jerusalem, Israel



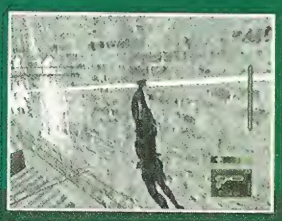
58 - Suba a escada, passe pelas sombras e derrube o guarda



59 - Passe pela porta sem ser visto e derrube o guarda

60 - No fim do corredor, cham a atenção do guarda e derrube-o

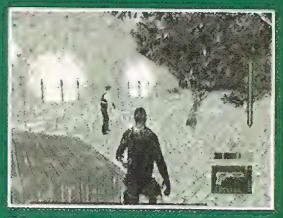
61 - Passe pelas sombras na praça onde dois homens conversam. Cuidado com o guarda



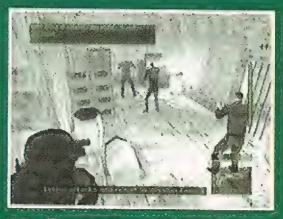
62 - Suba pelo cano e pule na corda

63 - Desça no final e observe um civil e um guarda conversando na praça

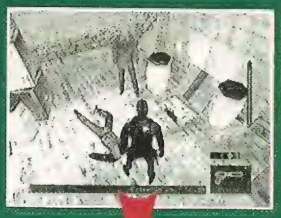
64 - Volte,se esconda e derrube o civil

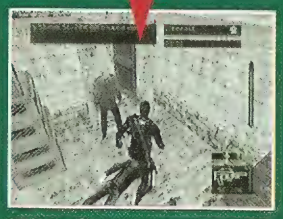


65 - Atire nas luzes e derrube o guarda que está na praça



66 - Desça a escada e derrube os dois guardas antes que eles matem o civil

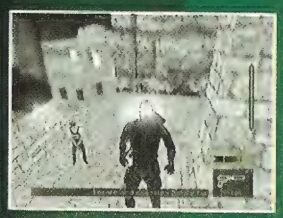




67/68 - Converse com o civil e ele derrubará um barril.Pegue os itens e ele abrirá a porta,entre e suba a escada

69 - Espere o guarda começar a caminhar e derrube-o.Cuidado para não ser visto pelo homem na janela

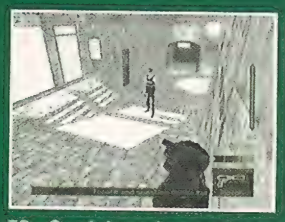
70 - Atire em todas as luzes e derrube a mulher



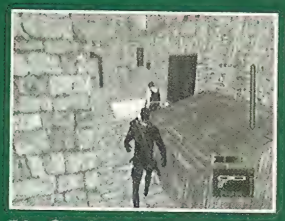
71 - Chame um dos guardas e derrube-o

72 - Caminhe devagar até o outro guarda e derrube-o.Esconda o corpo

# Splinter Cell:
## Pandora Tomorrow

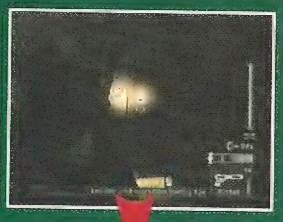


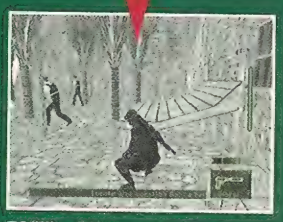
73 - Caminhe pelas sombras e derrube mais um guarda



74 - Caminhe lentamente e derrube o guarda que está de costas

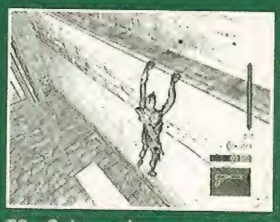
75 - Espere o civil passar e derrube o guarda





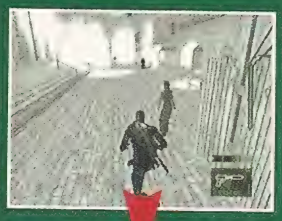
76/77 - Atire em todas as luzes e derrube os guardas, um de cada vez sem que o outro escute

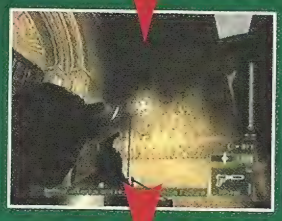
78 - Atire em todas as luzes e siga andando até o fim desse corredor

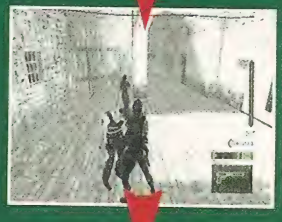


79 - Suba no banco, pule na parede, passe por cima do portão e entre na porta

80 - Suba pelo cano, desça pela corda e fala com Dahlia







81/82/83/84 - Saia pelo portão, siga Dahlia, atire nas luzes, caminhe pelas sombras e derrube os guardas. Faça o que puder para não ser visto

85 - A cada porta que vocês chegarem, fala com Dahlia e ela abrirá a porta

86 - Ao final, Dahlia irá te levar ao elevador, fale com ela e entre no elevador

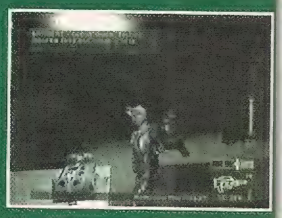
87 - Quando a grade do elevador fechar, você receberá ordem para matar Dahlia. Mire em sua cabeça e atire

88 - Saia do elevador, derrube o guarda, atire nas luzes e desça pela escada

89 - Derrube o guarda e suba pela madeira para passar por cima da grade

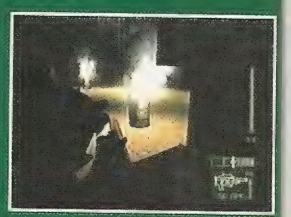
90 - Desça, atire na luz, desligue a metralhadora e derrube o guarda

91/92 - Ande por toda a área, atire em todas as luzes e derrube todos os guardas sem ser visto



93 - Entre na sala com luz azul-claro e mexa no aparelho em cima da mesa

94 - Na sala cercada de grade atire em todas as luzes, derrube o guarda e pegue os itens na mesa. Volte para o elevador



95 - Saia do elevador e arme uma estratégia para derrubar os três guardas

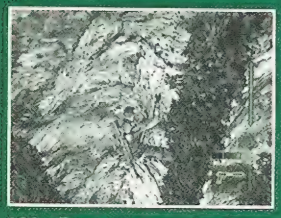
96 - Entre no beco à esquerda para completar a missão

## Missão 5
### Kundang Camp, Indonesia

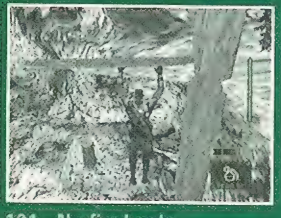
97 - Caminhe pela água,suba pela raiz da árvore e pule na corda

98 - Espere o guarda que está de pé começar a andar e derrube o que está sentado

99 - Caminhe pelas sombras e derrube o guarda que está andando



100 - Faça um rappel e desça pelo buraco



101 - No final pule segurando nas madeiras e faça outro rappel

102 - Fique nas sombras, espere o guarda ir embora e atire no cachorro

103 - Desça do rappel, suba pela madeira e derrube o guarda que está na ponte

104 - Derrube mais dois guardas e suba pela madeira

105 - Passe por cima do tronco e fale com Shetland

106 - Desça para o vilarejo, chame e derrube um guarda, depois faça o mesmo com o outro

107 - Se esconda atrás dessa barreira, chame os guardas e derrube-os

108 - Use a visão térmica para enxergar as minas no chão

109 - Desarme todas as minas

110 - Siga o caminho de minas, derrube o guarda e passe por cima do caminhão

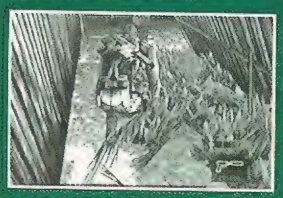
111 - Entre pela porta e derrube os guardas sem ser visto

112 - Coloque os explosivos no avião e, se precisar, suba a escada e use o kit. Saia pela porta do lado esquerdo do avião

# Detonado

# Splinter Cell:
## Pandora Tomorrow

113 - Derrube o guarda que está patrulhando e o que está na guarita. Gire a manivela para levantar a cerca



114 - Use o kit na parede se precisar, se esconda atrás da placa de metal e espere o guarda e o cachorro passarem

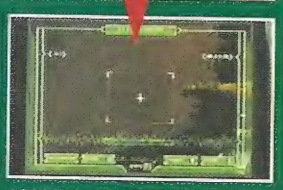
115 - Caminhe pelas sombras, pare atrás das cabanas, chame os dois guardas e derrube-os em silêncio

116 - Suba na torre, derrube o sniper e pule na corda

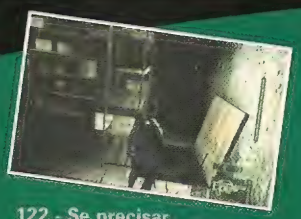
117 - Espere Sadono ir embora, derrube seus guardas e siga caminho pela cabana

118 - Entre na casa, derrube os guardas e pule pela janela

119 - Siga Sadono e derrube seus guardas sem que ninguém percebe sua presença



120/121 - De cima da cabana, atire uma Stick Cam para escutar a conversa. Quando Sadono for embora, desça e derrube os guardas



122 - Se precisar use o kit na parede e entre no buraco atrás da estante

123 - Atire nos guardas e nas luzes. Ao chegar nessa sala, espere Sadono ir embora, derrube o guarda e fale com Asrul. Ele abrirá a porta

124 - Derrube os guardas, suba pelo cano, desça pela guarita e derrube os guardas que estão treinando tiro. Derrube o guarda mais a frente e suba pela escada

125 - Derrube os guardas, desligue a metralhadora e entre na porta

126 - Passe pelos guardas e use o código 1492 na porta da casa de Sadono

127 - Espere Sadono sair, atire na câmera e entre na sala

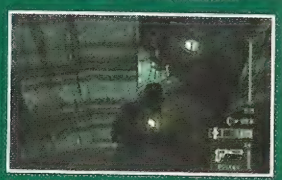
128 - Use o computador e saia pela porta dentro da casa de Sadono

129 - Ao abrir a porta depois da porta dupla você será rendido, não reaja, Shetland irá começar a atirar

130 - Derrube os guardas e corra para o avião

## Missão 6:
### Komodo, Indonesia

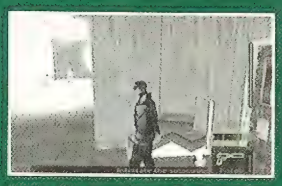
131 - Caminhe para a esquerda e desative a metralhadora



132 - Volte pelo caminho até o começo da fase e siga para a direita. Passe pelas cabanas e derrube todos os guardas. Quando chegar ao beco sem saída, pule pela parede para subir e entrar na casa. Entre e derrube o guarda que está assistindo TV

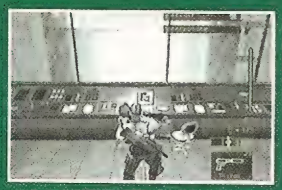
133 - Saia pelo buraco no canto esquerdo, derrube o guarda, destive a metralhadora e entre na cabana. Desative a metralhadora e desça pelo buraco atrás das estantes

134 - Entre no elevador, atire na luz e aperte o botão para descer

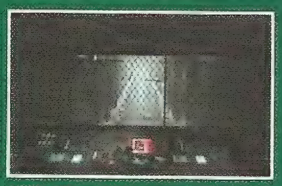


135 - Se precisar de energia, use o kit na sala à direita. Espere o guarda ir embora e atire nas luzes

136 - Vire à direita,atire na luz, se esconda atrás da mesa e derrube o guarda



137 - Abra a porta e derrube o guarda, agarre e interrogue o homem que está mexendo no painel de controle

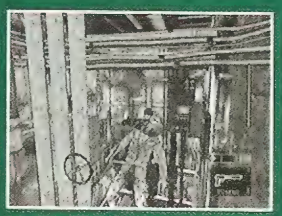


138 - Faça ele usar o computador e depois que o submarino subir, obrigue ele a responder ao outro guarda pelo rádio. Após tudo isso, derrube-o e entre na porta no fim do corredor inicial à direita

139 - Derrube o guarda e siga até o final da plataforma. Acione o botão, espere a plataforma se mover e pule na corda

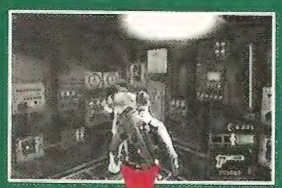
140 - No final da primeira corda,pule para a aoutra,suba na plataforma e derrube o guarda

141 - Se precisar de energia, suba na torre à direita, derrube os guardas e use o kit, se não, apenas vire à esquerda e entre no submarino



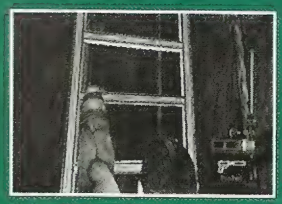
142 - Escute a conversa dos guardas,derrube o primeiro que virá andando,chame a atenção do segundo e derrube-o

143 - Desça pela escada, chame o guarda e derrube-o



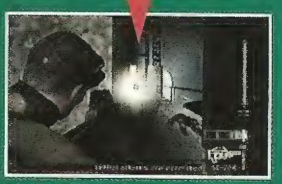
144/145 - Quando você entrar na sala e ouvir ordens pelo rádio, pare e espere o comandante passar, agarre-o e force ele a usar o sensor de retina para abrir a porta, derrube ele e esconda o corpo. Não esconder os corpos nesta fase pode resultar em fim de missão

146 - Entre na sala, espere um dos guardas sair e derrube o outro guarda e use o computador



147 - Saia pela porta, vire à direita, derrube o guarda e suba pela escada

148 - Passe pela plataforma à esquerda, derrube o guarda e desça as escadas e use o kit médico na parede se precisar



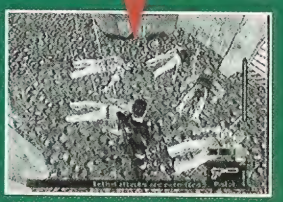
149/150 - Encoste na parede e use o sniper.Atire nos barris para ajudar a matar os guardas

151 - Após acabar com os guardas, corra e desça pela escada no final

## Missão 7:
### Jakarta, Indonesia

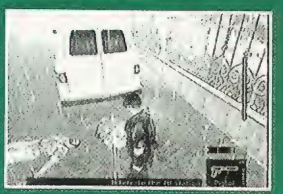
152 - Converse com Coe e desça para a rua

153 - Atire nas luzes, se esconda, chame a atenção e derrube dois homens que estão conversando



154/155 - Chame os guardas um por um,se esconda atrás desse carro e derrube-os.São cinco guardas

156 - Suba a escada no canto esquerdo, no telhado pule no fio, vá até o outro lado, passe por cima da grade, entre na porta e pule no buraco

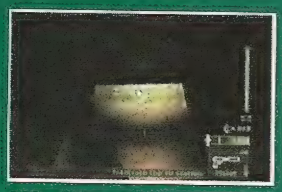


157 - Use o kit médico se precisar,saia pela porta,se esconda atrás do carro e derrube dois guardas

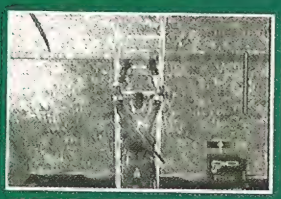
158 - Pegue itens nas guaritas e ao chegar no muro,encoste na parede para passar pelo lado esquerdo e desative a bomba na parede

159 - Derrube dois guardas e desça pela escada no buraco ao passar pelo carro

# Splinter Cell:
## Pandora Tomorrow



160 - Atire na luz e passa pelo canto para não ser filmado pela câmera



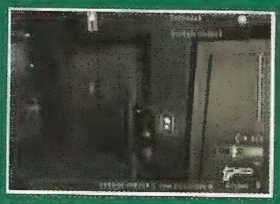
161 - Derrube um guarda, faça o mesmo procedimento para passar pela outra câmera, derrube o outro guarda e pule para subir na escada

162 - Acerte o sniper em cima do torre

163 - Use a visão térmica e desvie das bombas, se pendure na grade, passe para o outro lado, pule por cima da grade e entre na porta

164 - Derrube o guarda, use o kit médico se precisar, abra a porta, chame os outros dois guardas e derrube-os

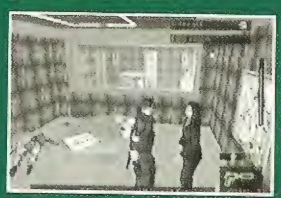
165 - Vire à esquerda, suba pelo buraco, suba mais uma vez pulando e dê um tiro no vidro trincado



166 - Faça um rappel para descer, derrube o guarda, espere mais um sair pelo elevador, derrube-o e entre no elevador

167 - Vire à esquerda, chame o guarda e derrube-o. Entre na porta dupla, se esconda atrás das caixas e derrube o outro guarda

168 - Entre na sala, apague as luzes e corra para a porta atrás das cortinas. Faça isso rápido e com muito cuidado para não ser visto



169 - Entre na sala, derrube o guarda, espere o outro guarda entrar, derrube ele e fale com Ingrid

170 - Siga ela,passe pela porta com visor de retina e derrube os dois guardas,fale com Ingrid e ela abrirá mais uma porta com visor de retina.Fale com ela denovo e entre

171 - Derrube dois guardas e passe escondido pela câmera no fim do corredor,derrube mais dois guardas e use o kit médico se precisar

172 - Suba pelo cano,vá pendurado para a esquerda e suba na tubulação

173 - Desça e caminhe até as cortinas subirem, espere Sadono parar e atire um Rin Air para deixá-lo tonto. Corra e agarre-o. Atire nos guardas e vá para a porta à direita

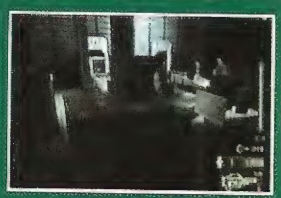
174 - Interrogue Sadono e faça ele usar o visor de retina. Suba pela rampa e faça ele usar o visor de retina para abrir a outra porta

175 - Saia e fale com Ingrid para concluir a missão

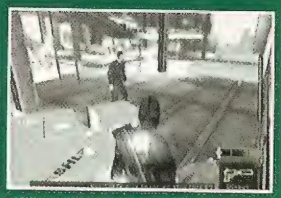
## Missão 8:
### Los Angeles, CA, USA

176 - Passe por cima do portão e entre no caminhão. Quando o caminhão parar, desça e caminhe pelas sombra até a guarita do guarda. Ele é um terrorista. Nesta missão você terá que matar todos os terroristas. Use a visão térmica para identificar os terroristas que têm o corpo alaranjado. Mate-o e entre na porta

177 - Derrube a mulher, atire na luz e na câmera, entre na porta à direita, use o kit se precisar. Suba na pia e pule para entrar na tubulação



178 - Desça, derrube os dois guardas, identifique e mate o terrorista

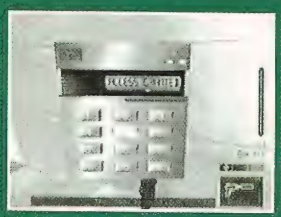


179 - Na próxima sala, chame e derrube dois guardas, mate o terrorista. Atire nas luzes e suba a escada pelas sombras. Derrube os dois guardas, mate o terrorista e entre na porta

180 - Atire nas duas câmeras e use o kit à esquerda se precisar. Se esconda atrás do monte de malas na esteira da esquerda para passar escondido

181 - Espere o guarda virar de costas e passe correndo pela esteira. Atire na luz e na câmera e suba a escada

182 - Abra a porta e se esconda nas sombras. Chame o homem que está sentado e derrube-o. Caminhe pelas sombras na esteira e pare na primeira parte das segunda esteira. Espere um dos guardas ir embora e vá pelas sombras até o final



183 - Chame e derrube o guarda e o homem que está sentado, use o computador e use a senha 5325 para abrir a porta

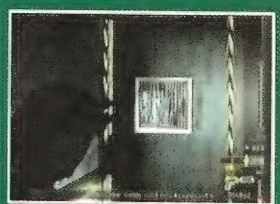
184 - Atire nas luzes, derrube e mate o terrorista. Preste atenção na câmera e passe sem ser filmado

185 - Espere o terrorista matar o secretário e acerte um tiro na cabeça.Atire nas luzes e siga para a outra sala

186 - Nessa sala, espere dois guardas irem embora, e derrube os dois que ficaram

187 - Derrube mais dois guardas, desça pela escada e use o binóculos com visão térmica para identificar Soth. Ele é o homem que não tem parte da perna. Após identificá-lo, entre na porta, atire nas luzes e entre no elevador

188 - Suba e quando o elevador parar, atire na tampa no teto e saia. Vire para direita e pule pelos contrapesos. Chegando na parte azul, de a volta no pilar e suba pelo cano. Pule para o cano de baixo e passe encostado na parede

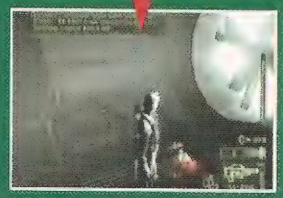


189 - Suba pulando pela parede, va pendurado para o lado. Atire nessa tampa e pule para a tubulação

190 - Atire na tampa para sair, se pendure no cano e vá para esquerda, suba as escadas e faça um rappel na terceira entrada e se precisar de munição, entre no elevador. Pule para o elevador da frente e suba no buraco na parede

191 - Caia no buraco e assista a animação. Depois desça e derrube os dois técnicos e mate o terrorista. Atire nas luzes sem ser visto pelo sniper acima

192 - Vá escondido e suba pela escada no canto esquerdo. Quando estiver no ponto mais alto,acerte um tiro certeiro na cabeça do sniper



193/194 - Desça e use a visão térmica para enxergar Soth. Acerte um tiro na cabeça dele e corra para a bomba para terminar a missão

195 - Agora é só relaxar a assistir ao final. Missão Completa.

Por Lord Mathias

# Spider-Man 2

**Spider-Man 2**

Activision/Treyarch
Ação/Adventure
1 jogador

**8.9**

**Controle** 8.5

Apesar de a câmera não ajudar em determinados locais, os controles para o Web Swing são excelentes. Mas exige prática.

**Diversão** 9.0

O mapa é enorme e há uma infinidade de tarefas a realizar, desde entrega de pizza até acabar com alienígenas.

**Gráfico** 9.0

Possui altos e baixos. Algumas localidades são muito bonitas e outra nem tanto. Mas a qualidade geral é alta. Exceto os personagens.

**Som** 8.0

A trilha de Danny Elfman está meio sem inspiração. As falas também não são lá essas coisas e, na cidade, são repetitivas.

**Tá faltando! - *Por Baby Betinho***

Tudo bem, a movimentação durante o salto da teia é muito bacana, mas as animações de combate e o de Peter Parker são uma dureza só.

Como já disse antes, o jogador tem liberdade para explorar o mapa, que é enorme, e realizar as missões que quiser. E são objetivos que não acabam mais. Para começar, o mapa recria toda a ilha de Manhattan. Até as luzes que representam as Torres Gêmeas estão ali. As missões incluem entrega de pizza, trabalhos de fotógrafo na Daily Bugle e missões de salvamento espalhados por toda a cidade. Claro, há missões centrais, que fazem o jogador avançar pelo enredo do game, que traz vilões como Mysterious, Rhino e doutor Octopus. Há muitos prédios, mas você só pode entrar em alguns deles, como lojas, esconderijos de bandidos e algumas outras instituições que estão na tela de mapa. Fora isso há ícones de ajuda (verde) e de desafios (challenge), também mostrados no mapa. Existem também ícones recolhíveis como o de Hideout (nos esconderijos, marcados em vermelho no mapa pequeno), Secret (locais escondidos) e Skyscaper (topo dos prédios). O ponto alto do game é sensação de liberdade ao usar a teia para se movimentar entre os prédios. O efeito montanha-russa não chega aos pés do filme de cinema, mas é uma recriação e tanto. Agora, você não pode jogar a teia no "nada", tem sempre que ter algum lugar para prendê-la. Os combates não têm a mesma fluência das cenas de quase-vôo. Os movimentos são meio duros, mas mesmo assim, divertido de jogar. Os gráficos são bons no geral. Há áreas realmente bonitas e outras que são apenas medíocres. O ponto baixo fica pela montagem dos personagens, meio grosseiro, com exceção do Homem-Aranha e, principalmente, de Black Cat. Fora a (in)expressão facial dos modelos. Coitada da Mary Jane. Chegando nos finalmentes, Homem-Aranha 2 é um dos melhores games de super-herói de todos os tempos. A mecânica geral não é tão intensa, mas dá para jogar durante um bom tempo devido às quase infinitas missões espalhadas pelo game. É para curtir as férias escolares.

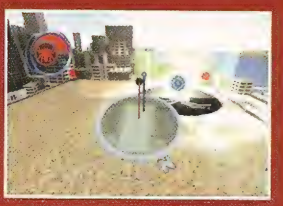
# Capítulo 1

## What Might Have Been

1 - Escale prédios usando o botão apropriado

2 - O pulo pode ser carregado

3 - Vá acessando os Helps para ganhar Hero Points

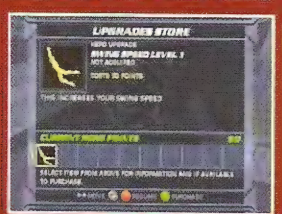


4 - Vá ao ponto indicado

# Capítulo 2

## A Day in the Life

5 - Siga a seta. Pule do alto do prédio e use o Web Swing



6 - Entre numa loja (prédios com $ no mapa; estrela no mapinha) e compre a Swing Speed Level 1 (objetivo 2)

## Controles

| Função/nome genérico | PS2 | GC | XB |
|---|---|---|---|
| Pulo (carregável) | X | A | A |
| Ataque | Quadrado | B | X |
| Desvio* | Círculo | X | B |
| Teia | Triângulo | Y | Y |
| Corrida** | L2 | L | L |
| Web Swing | R2 | R R | |
| Sensor expandido | L1 ou ↑ no direcional digital | ↑ no direcional digital | Preto ou ↑ no direcional digital |
| Marcar inimigo | ↓ no direcional digital | ↓ no direcional digital | ↓ no direcional digital |
| Centralizar câmera | R1 | - | Branco |
| Menu | Start | Start | Start |
| Mapa | Select | Z + Start | Back |

*O botão deve ser pressionado quando a cabeça do Aranha piscar.

**Esse botão faz acelerar o Web Swing e os deslocamentos na parede.

## Outros Controles

**Grudar na parede/teto:** use o botão de Desvio quando tocar em superfícies que não o chão;

**Web Zip:** pressione o botão de Corrida e aperte o de Web Swing; é necessário comprar esse golpe;

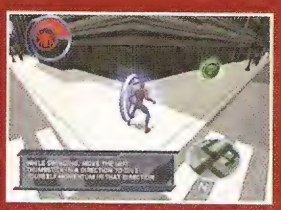
**Web Ball:** pressione o botão de Corrida e aperte o de Teia;

**Wall Sprint:** seguindo em direção a uma parede, pressione o botão de Corrida e aperte o de Desvio; isso permite correr pelas paredes;

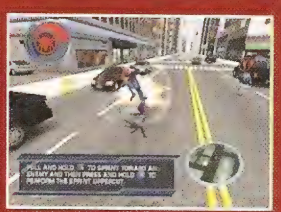
**Pulo para frente:** durante a corrida, aperte botão de Pulo;

**Contra-ataque:** desvie de um golpe e pressione botão de Ataque;

**Contra-ataque com teia:** desvie de um golpe e pressione botão de Teia.



7 - Esses símbolos são desafios, que conferem Hero Points se tiver sucesso



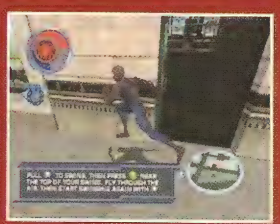
8 - Persiga o carro e derrote os oponentes. Use o combo aéreo (objetivo 1)

9 - Fale com Bruce

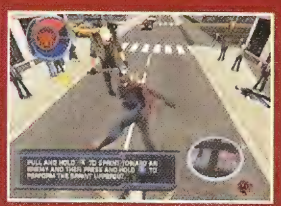
10 - Aperte o botão de mapa para ver os locais-chaves

# Capítulo 3

## Punctuality is the Thief of Time



11 - Os prédios em vermelho possuem, geralmente, ícones Hideout. Eles conferem 250 Hero Points e ajudam a conseguir os 2000 pontos para passar de fase (objetivo 2)



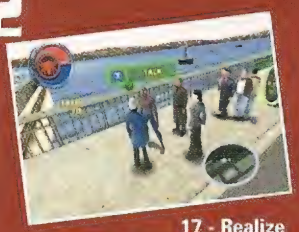
12 - Siga a seta azul e acabe com os bandidos. Entregue a bolsa para a dona

13 - Siga de novo a seta azul e encontre o doutor Connor

14 - A nova seta azul o leva ao encontro com Mary Jane

# Detonado

# Spider-Man 2



17 - Realize as missões de seta verde ou roxas para conseguir os 2000 Hero Points (objetivo 2)

15 - Siga a seta branca e vá para a Pizza Parlor

18 - Siga a seta azul e encontre Mary Jane

16 - Faça a entrega no temp certo e sem estragar a pizza. Retorne à loja (objetivo 1)

19 - Depois, pela seta azul, impeça um roubo dentro de um prédio. Acabe com todos os bandidos. Elimine primeiro os que têm armas

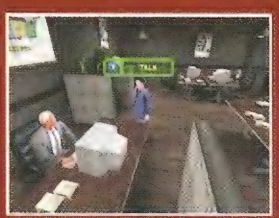
20 - Siga a Gata Negra. Use a seta como referência

## Capítulo 4

### All in a Day's Work

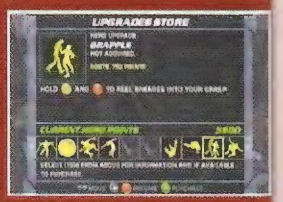
21 - Siga para o Daily Bugle. Siga a seta branca. Dentro da redação, fale com a secretária. Volte ao banheiro e siga os ícones amarelos

22 - Faça as fotos. Volte para o Daily Bugle



23 - Se quiser fazer mais desafios de fotos é só falar com o redator. Entre na sala de Jameson e complete o objetivo 1. Volte ao banheiro

24 - Enfrente Rhino. Marque o inimigo e, se quiser, use o sensor expandido. Quando o sensor aranha piscar, use o botão de desvio. Rhino vai ficar tonto; é hora de você atacar




25 - Depois, consiga 3000 Hero Points (objetivo 3) e vá numa loja e compre a Swing Speed Level 2 (objetivo 2)

## Capítulo 5

### A Meeting of the Minds

26 - Vá para o apartamento d Dr. Octavius (objetivo 1). Entr numa loja e compre a Grapple Attack (objetivo 2)

27 - Consiga 2000 Hero Point (objetivo 3)

## Capítulo 6

### Cat and Mouse

28 - Siga os ícones amarelos pegue todos os cinco símbolo de câmera (objetivo 1)

29 - Persiga a Gata Negra

30 - Vá para o apartamento d Mary Jane. Encontre o bilhet e siga a seta amarela a tempo (objetivo 2)

### Desafios aracnídeos

No jogo há diversos itens e minigames para realizar. Confira cada um deles.

**Ícones Scryscraper:** estão localizadas no alto dos prédios mais altos. Veja a tela de mapa para ver pequenos pontos brilhantes no alto dos prédios. São 150 ao todo, que, ao serem completados, permite comprar a Wall Sprint Level 2 nas lojas.

**Ícones Buoy:** estão nas bóias do mar. São 130 ao todo.

**Ícones Hideout:** 37 objetos que se escondem nos prédios marcados em vermelho no minimapa.

**Ícones Secret:** estão espalhados em toda a ilha de Manhattan em locais pouco convencionais como becos, embaixo de pontes etc.

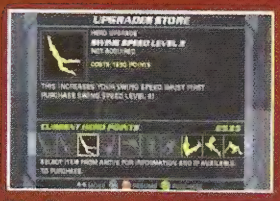
**Marcadores Help:** são os ícones verdes com ponto de interrogação. Existem 213 ao todo.

**Marcadores de desafio:** são ícones azuis com uma estrela. Permite participar de uma corrida contra o relógio.

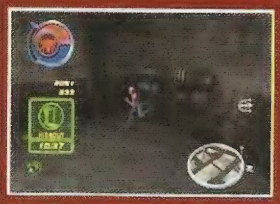
**Entrega de pizza:** vá para a pizzaria para fazer as entregas. É necessário entregar dentro do limite de tempo e sem estragar a mercadoria. Volte para a pizzaria depois do delivery. São 20 missões ao todo.

**Encontro com Mary Jane:** vá para o apartamento de Mary e corra para o marcador no tempo estabelecido. São dez missões.

**Fotos do Daily Bugle:** fale com o editor do jornal. Faça as fotos que ele pedir. Seis missões.




31 - Entre numa loja e compre a Swing Speed Level 3 (objetivo 3)



32 - Ganhe mais 2000 Hero Points (objetivo 4)

## Capítulo 7

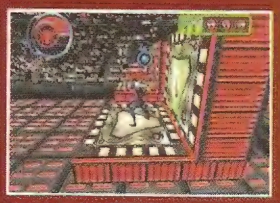
### Pride and Prejudice

33 - Siga para o Daily Bugle e fale com Jameson (objetivo 1). Saia da redação e siga a seta azul. Enfrente os desafios

34 - Jogue a teia nos carinhas, recolha-os e arremesse-os no buraco com luz verde

35 - O segundo desafio é passar de seta em seta. Fique atrás das barreiras para não ser pego pelo laser. Acione o interruptor em cada plataforma para fazê-la andar

36 - Aqui, grude nas plataformas para facilitar



37 - Na última série use o pulo mais baixo para pular as plataformas. Se cair tente um pulo alto para voltar. Consiga 3000 Hero Points (objetivo 2)

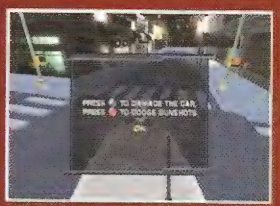
## Capítulo 8

### Sugar and Spice

38 - Siga para o apartamento de Dr. Octavius (objetivo 1)

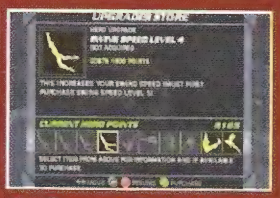
39 - Siga para o encontro com Mary Jane; siga seta azul. Mas, perto dali, você vai deparar com um crime em andamento

40 - Primeiro acabe com o cara da espingarda no alto do prédio. Depois, cuide dos inimigos no chão. Tente usar o contra-ataque. Depois, persiga o carro



41 - Use o Web Swing para ultrapassar o carro e acione o sensor expandido para deixar o tempo mais lento. Pule sobre o carro e dê socos. Desvie dos tiros. Ao parar o veículo, soque os bandidos. Volte ao encontro com Mary Jane. Mas alguém chegou na frente

42 - Depois, siga a Gata Negra. Acabe com os bandidos




43 - Compre a Swing Speed Level 4 (objetivo 2) e consiga 3000 Hero Points (objetivo 3)

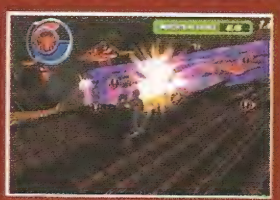
## Capítulo 9

### When Aliens Attack

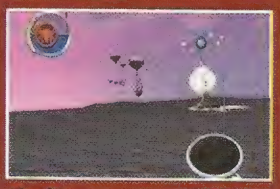
44 - Siga para o Daily Bugle. Depois de falar com Jameson, siga a seta azul (objetivo 1)

45 - Use o Web Swing acelerado e siga para o local, um teatro. O ponto de chegada é dentro do prédio, portanto, tenha uns 20 segundos de folga ao chegar no prédio em si

46 - Dentro do local, salve os seis repórteres. Priorize os que têm exclamação amarela. Agarre-os, um de cada vez, com a teia e leve-os à saída



47 - Depois, detone todos os robôs. Marque-os, use o pulo e acerte-os. Agora, siga a seta azul. Use as naves para chegar à Estátua da Liberdade



48 - Sempre solte o Web Swing no alto e use o acelerador. Chegando à praça, pendure-se numa das naves e vá ao alto

49 - Na plataforma principal, fique usando a Web Swing e destruindo as esferas. Marque uma delas, salte em sua direção e fique desferindo golpes. Assim, o Aranha acerta quase que automaticamente as esferas

50 - Destruída as oito esferas, vá para p centro da plataforma. Use muita aceleração no Web Swing e chegue ao centro. Cuidado com as lâminas. Se quiser use o sensor expandido. Detone o núcleo

51 - Siga a seta azul e entre pela janela do apartamento. Vá para o elevador atrás da estante

52 - Detone o primeiro palhaço. Fique socando e quando ele for atacar, use o desvio. Na próxima área tem mais três palhaços. Detone-os da mesma maneira

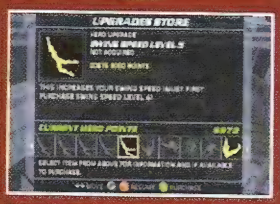
# Detonado

# Spider-Man 2

53 - Na sala seguinte há um monte de espelhos; quebre-os todos. Ignore os falsos Homem-Aranha. Siga para a saída e termine a fase

## Capítulo 10

### When Good Men Go Bad



54 - Siga para uma loja em compre a Swing Speed Level 5 (objetivo 1)

55 - Siga a seta azul até o apartamento de Dr. Octavius

56 - Destrua os quatro controles que têm luzes vermelhas. Use a corrida com pulo carregado para passar de controle a outro. Use o botão de desvio se o sensor aranha piscar

57 - Consiga 3000 Hero Points (objetivo 2) e siga para o apartamento de Dr. Connor

58 - Enfrente os robôs voadores. Continue o caminho para o apartamento de Dr. Connor. Siga para o Daily Bugle, fale com Jameson e saia

## Capítulo 11

### The Underworld of Crime

59 - Siga para o banco (objetivo 1). Quando o bando de Doc Okc atacar, detone os capangas

60 - Contra o doutor, desvie de seus tentáculos e contra-ataque imediatamente com a teia

61 - Depois que o bandido levar a tia May, persiga-o e destrua mais três capangas

62 - Vá até o helicóptero, persiga a aeronave e salve tia May

63 - Consiga 4000 Hero Points (objetivo 2)

## Capítulo 12

### Shocking Developments

64 - Vá para o seu apartamento (objetivo 1). Entre pela janela

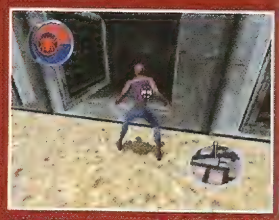
65 - Depois, siga a seta azul. Depois de encontrar a Gata Negra, siga-a

66 - No depósito, enfrente Shocker. Se ele não estiver usando o tufão, tente chegar perto dele (marque-o) e fazer um combo. Mas se afaste rápido para fugir da explosão. Use a corrida com salto para ganhar distância rapidamente. Se os capangas aparecerem, acabe com todos eles. Na hora do aperto use o sensor expandido

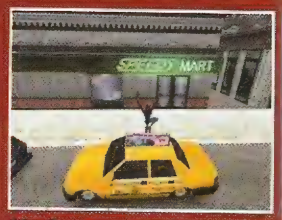
67 - Ganhe 4000 Hero Points (objetivo 2)

## Capítulo 13

### Cleaning the Slate

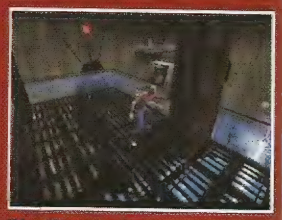


68 - Siga para o Daily Bugle e fale com Jameson



69 - Saia e vá para o mercado Speedy Mart. Derrote Mysterio. Volte para o Daily Bugle. Saia da redação e tente salvar a cidadã. Volte para o topo do prédio

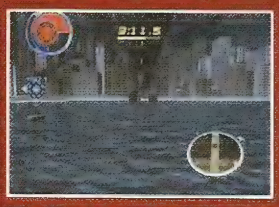
70 - Siga a Gata Negra, enfrentando pelo caminho os capangas de Shocker. Cuidado na hora de passar a ponte; use a Web Swing. No depósito, enfrente o próprio



71 - Depois de começar a batalha, a Gata Negra vai desabilitar um dos raios, que ficará vermelho. Siga para o painel que aciona o raio, ainda azul, e desabilite-o

# Capítulo 14

## Burning Bridges

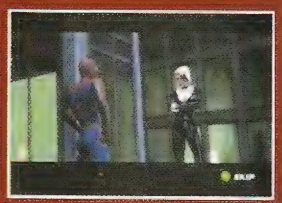


73 - Siga a seta azul. Você tem 5 minutos para ver a peça de Mary Jane. Use a Web Swing debaixo da ponte para ir mais rápido

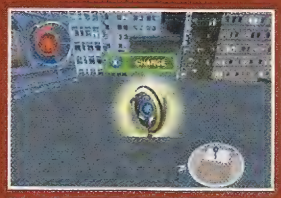
74 - Depois da demo, detone os três bandidos. Encontre a Gata Negra no alto do prédio

75 - Depois, a Gata Negra te desafia para uma corrida. Vencendo-a, você ganha 500 Hero Points. Agora, é hora de enfrentar uns vilões

76 - O meio mais fácil de vencer esse combate é deixar a Gata Negra fazer todo o serviço. Mas, se quiser ajudar, vá por trás do prédio e pegue os inimigos um a um, prendendo na teia (Web Shot) e arrastando-os para perto de você. Contra os robôs, acerte-os por trás. Ou, se quiser, entre no meio da confusão, desviando sempre, e os inimigos ficarão se atirando uns aos outros



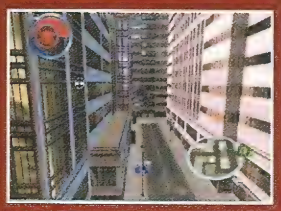
77 - Siga a seta e encontre a dama de negro novamente



78 - Agora é hora de encontrar Mary Jane. Consiga os 3000 Hero Points (objetivo 1)

# Capítulo 15

## To Save the City



79 - Siga para seu apartamento (objetivo 1)

80 - Depois de receber o recado de Mary Jane, siga para o marcador (seta azul). Depois que Doc Ock aparecer, é hora de encontrá-lo. Siga a seta novamente

81 - Persiga o trem e enfrente o doutor. Use a mesma estratégia da vez anterior: desvie dos tentáculos e contra-ataque com a teia. Depois que todos os membros estiverem presos, use um combo aéreo, que é bem forte

82 - Mais uma vez, siga a seta azul e encontre Doc Ock em Tribeca. Ao chegar perto, tente saltar bem alto para chegar no teto do depósito

83 - Agora, é necessário desativar nove interruptores para parar a máquina. Um deles está embaixo do piso (desligue este primeiro, pois é o mais arriscado) e outro no alto do depósito. Os outros se localizam em pontos óbvios. Cuidado com a expansão de energia; use a corrida com salto para se deslocar rápido

84 - Depois, enfrente Doc Ock pela última vez. Use a mesma estratégia: desvio e teia. Se a coisa apertar use o sensor expandido. Agora, é só curtir a cena romântica

# Capítulo 16

## The First Day of the Rest of Your Life

85 - Agora é possível comprar a arena e o cinema na loja. O objetivo é conseguir 50 mil Hero Points. A arena é um bom lugar para isso

# Capítulo 17

## The Second Day of the Rest of Your Life

86 - Apenas compre a Swing Speed Level 8. Fique à vontade para coletar itens e explorar a ilha de Manhattan.

# Detonado

Por Marcelo Kamikaze

# Silent Hill 4

**O clássico de horror da Konami chega à quarta versão, com as qualidades de sempre. Henry Townshend foi quem pegaram para cristo desta vez. Ele vivia feliz em seu apartamento em Ashfield até que começa a ter pesadelos recorrentes. E quando se dá conta, ele está trancado em seu próprio lar. Portas e janelas trancadas, telefone cortado e TV sem sinal... é mole ou querem mais? Claro que querem: a única saída parece ser um buraco em seu banheiro, uma espécie de portal dimensional que o leva, a princípio, ao metrô mais próximo. Mas está habitada por criaturas nada amigáveis, como fantasmas e onças que sugam sangue. Henry também encontra inúmeros personagens, todos misteriosos, como a sensual Cynthia, que, claro, tem uma morte violenta. Claro que em *Silent Hill* não poderia faltar sangue e violência. O ponto alto dos gráficos, como sempre, fica para a modelagem dos personagens, com aquele ar de não serem muito saudáveis. As expressões faciais dos personagens estão muito boas, além de as roupas, por exemplo, serem bem desenhados. A trilha sonora também está inspirada, com canções bem compostas que encaixam perfeitamente nas cenas. O esquema de jogo é similar aos outros da série. Henry deve explorar um mundo sombrio a procura de pistas e itens, até que, um dia, se consiga ver livre de todo esse pesadelo. Se bem que Henry não parece ter muito medo da situação. Mais um ótimo game da Konami.**

**Silent Hill4: The Room**

Konami
Ação/Adventure
4 jogadores

**8.5**

**Controle** 8.0

O esquema de controle é similar aos outros games da série. Movimentos mais precisos são um pouco difíceis de fazer.

**Diversão** 8.0

O esquema de voltar ao apartamento é meio chato. Pode-se carregar poucos itens e o enredo não é tão bom assim.

**Gráfico** 9.0

Efeitos de ruído dão aquele clima de horror. Ponto alto, novamente, para os personagens, um primor de modelagem.

**Som** 9.0

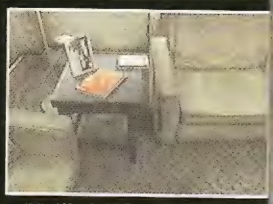
Notas dissonantes completam a sensação de desconforto, essencial nesse estilo de jogo.

**Tá faltando! - *Por Baby Betinho***

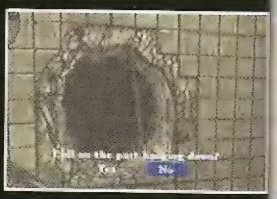
É impressionante a pouca quantidade de itens que ele carrega. As batalhas são repetitivas e a pouca munição não deixa o jogador ser feliz.

## Quarto

01 - Você começa o jogo em seu quarto. Examine todos os objetos e cenários de seu quarto. Depois siga para a sala e repita a mesma operação. Um filminho começará a passar



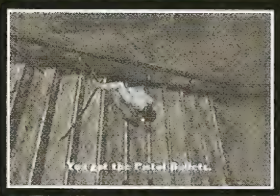
02 - Você acordará novamente em seu quarto. Agora você poderá olhar pela janela de seu quarto. Siga para a sala e pegue embaixo da porta o primeiro bilhete. Na cabeceira ao lado do sofá tem um livro. Verifique-o e você poderá salvar seus progressos. Pegue, dentro da geladeira, uma garrafa de vinho e um pedaço de chocolate



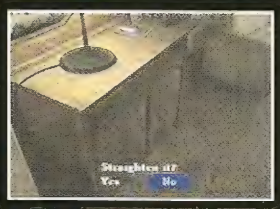
03 - Siga para o banheiro e pegue no buraco um pedaço de cano e entre lá

## Metrô

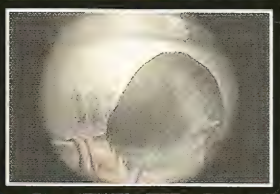
04 - Siga em frente no corredor até encontrar uma mulher. Depois continue pelo corredor até passar pelos banheiros e um novo filminho começará. Utilize o cano para matar os cachorros. Acerte-os uma vez e fuja de suas investidas. Todos os inimigos do jogo só morrem quando caírem no chão e você pisar em cima para quebrar o pescoço



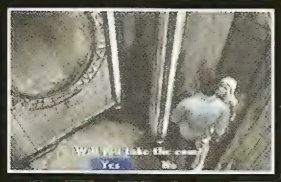
05 - Siga em frente pelos corredores para encontrar mais cachorros. Mate-os e siga até o final do corredor. Suba a direita pelas escadas, onde existe uma espécie de cobra para pegar cartuchos de balas. Volte ao banheiro feminino e entre dentro do buraco



06 - Volte ao seu apartamento, fique deitado até recuperar toda sua energia. Empurre esse móvel, pegue a arma no chão e leia a mensagem na parede. Depois de passar o filminho, vá até seu quarto e atenda ao telefone



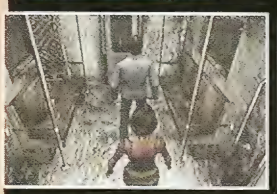
07 - Volte à sala e olhe pelo olho mágico. Você notará 15 mãos na parede. Siga pelo buraco no banheiro



08 - De volta ao banheiro, pegue, na estátua, uma moeda

09 - Use a moeda nessa entrada do metrô. Desça as escadas e veja um filminho

10 - Nessa parte você não poderá matar os inimigos. Siga correndo pela plataforma até o primeiro vagão. Acione o botão vermelho nesse vagão e volte ao conjunto onde Cynthia estava presa



11 - Agora, com Cynthia, você terá que passar para o outro lado da estação. Siga pelo vagão onde Cynthia estava e use os atalhos entre os vagões para chegar ao outro lado da plataforma

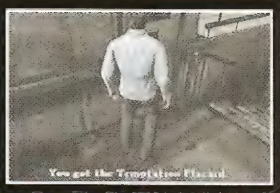
12 - Do outro lado da plataforma, suba as escadas e pegue no canto da escada mais um estojo de balas

13 - Entre na porta no final da estação, caso queira, entre no buraco para salvar seu jogo. Siga descendo ela escada. Na parte de baixo, siga reto, suba as escadas e pegue munição. Volte, desça as escadas e siga pelo atalho de tábuas

14 - Siga pelo atalho, desça as escadas e entre na porta. Na estação, mate os cachorros e pegue, dentro do trem, um taco de golfe.

15 - No começo da escada rolante, pegue uma garrafinha que recupera a energia. Caso queira, poderá entrar dentro do buraco no final da estação para recuperar suas energias e salvar o jogo

16 - Existem duas formas de passar pela subida da escada rolante. A primeira é ir matando os monstros um a um e subir lentamente. A outra é ameaçar subir e quando os monstros recolherem o braço, você passa

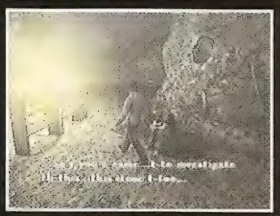


17 - Depois de usar a escada rolante, pegue a entrada da esquerda para achar munição. Suba pelas escadas. Pegue o cartão no chão e entre na porta para ver um filminho

18 - Você acordará em seu apartamento. Olhe pela janela para ver uma cena e veja, pelo olho mágico, onde apareceu mais uma mão na parede. Coloque o pedaço de chocolate em seus pertences e entre no buraco no banheiro

## Floresta

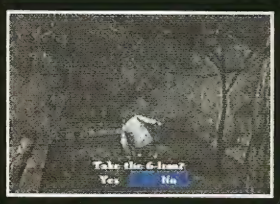
19 - Siga pela trilha da floresta até chegar a uma espécie de fábrica. Entre pela porta. Aqui têm uma série de morcegos; mate-os. Desça pelas rampas e, ao lado dos barris, tem munição



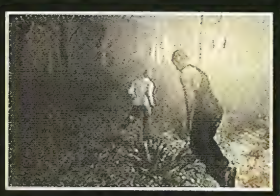
20 - Saindo da fábrica, tem um carro abandonado com dois recados. Fale com um carinha sentado e siga pela floresta. Enfrente uma série de cachorros e morcegos até chegar a uma sala com várias portas e a entrada da casa

# Detonado

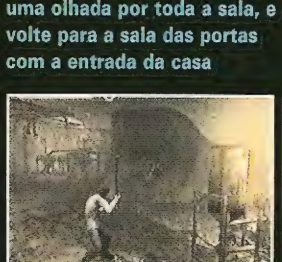
# Silent Hill 4




21 - Use o mapa nessa sala e siga primeiro pela porta sudeste. Nela, você encontrará na primeira sala 4 cachorros e alguns morcegos. No final, há uma árvore com algumas mãos no chão e um taco de golfe perto do buraco. Lembre-se dessa sala e volte para a sala com as portas e a entrada da casa

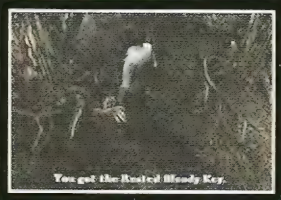


22 - A segunda porta a seguir é a do sudoeste, você passará por algumas salas vazias e encontrar um fantasma. Saia correndo dele até entrar numa sala e encontrar um garoto; veja o filminho. Examine o buraco no chão, depois de uma olhada por toda a sala, e volte para a sala das portas com a entrada da casa

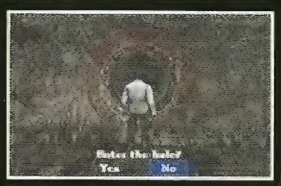


23 - A terceira a ser explorada é a que fica na direção noroeste. Na primeira sala têm cachorros e morcegos; seguindo você encontrará uma espécie de fábrica perto do rio Toluca. Na parte perto do lago, tem um kit de medicamentos. Após pegar, siga de volta à sala das portas e entrada da casa

24 - Fale com o cara na entrada da casa e dê a ele o pedaço de chocolate. Como forma de agradecimento, ele lhe dará uma pá com uma mensagem. Pegue a pá no chão

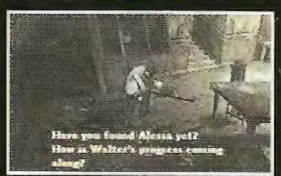



25 - Volte à primeira porta que você entrou, onde tinha uma árvore com algumas mãos no chão e use a pá nesse ponto. Você encontrará uma chave




26 - Você não poderá voltar com a chave em seus pertences pelo caminho da floresta. Entre dentro do buraco e guarde a chave dentro do baú preto em seu apartamento. Entre no buraco no banheiro, volte à sala das portas e entrada da casa pela floresta, entre no buraco nesse ponto para resgatar a chave

27 - Use a chave na entrada da porta da casa



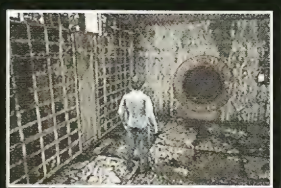

28 - Dentro da casa, examine os recados embaixo da estante e o diário no chão

29 - Remova o cartão na porta e entre para ver um filminho

30 - Você acordará em seu apartamento. Sua campainha tocará; veja pelo olho mágico quem é e note que existe mais uma mão na parede. Guarde os cartões dentro do baú preto e siga pelo buraco no banheiro

## Prisão

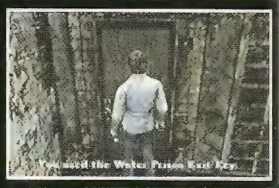
31 - Você começa essa fase no primeiro andar, após sair do buraco, siga reto e entre na porta dupla. Você encontrará um local em círculos com várias salas do lado direito. Examine todas as salas. Nelas, têm cartuchos de balas, recados, monstros e, especialmente, um recado na cama



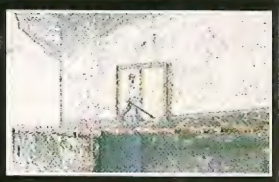
32 - Volte à sala do buraco e entre na porta da direita, pois a outra porta está trancada

33 - Nesse corredor você encontrará vários monstros que saem pela parede, desvie pelo canto da tela, andando, para não ser atingido. Siga até o final do corredor, sem descer por nenhuma escada até encontrar uma porta. Entre

34 - Nessa sala, mate os morcegos. Examine a mensagem na placa e pegue uma chave no chão



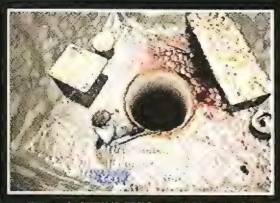

35 - Volte à sala, aonde esta o buraco e use a chave na porta que estava trancada



36 - Aqui, use as rampas para subir ou, se preferir, as escadas. Entre na porta dupla (segundo andar) para encontrar uma sala com várias portas do lado direito. Mate os cogumelos no corredor e examine todas as salas para encontrar alguns recados a parede ou nas camas

37 - Saia pela porta dupla e continue subindo até chegar a mais uma porta dupla (terceiro andar). Entre. Mais uma sala com portas do lado direito; mate os inimigos no corredor e examine todas as salas para encontrar munição, diários e recados. Não pule em nenhum buraco dentro das salas

38 - Saia pela porta e suba até encontrar uma porta dupla; entre. Nessa sala, você encontrará uma escada para uma porta com um desenho nela. Siga para o outro lado da sala e acione a manivela

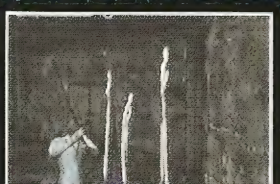


39 - Saia pela porta e desça pela rampa e entre na porta dupla (terceiro andar), entre na porta número 6 do lado direito e use o buraco duas vezes até chegar a uma sala onde tem dois monstros de cara dupla

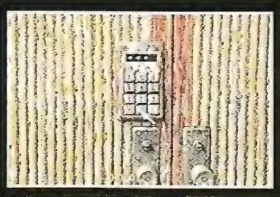
40 - Mate os inimigos e saia pela porta. Suba pela escada, pegue o recado em cima da mesa e suba mais um andar

41 - Olhe pelo olho mágico na parede e veja a localização da sala com a cama com sangue em relação à escada

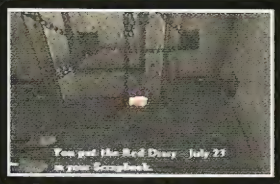
42 - Use a manivela nos andares para girar a escada para esquerda ou direita em relação à sala com a cama com sangue. No ultimo andar pegue o recado na parede e, caso tenha alinhado corretamente as escadas, aparecerá um filminho na tela



43 - Desça pelas escadas e entre na porta dupla para ir novamente ao terceiro andar. Entre no corredor com as portas a direita e siga para a direita. Entre na primeira porta que possui um buraco no chão. Pule no buraco duas vezes até chegar à cozinha



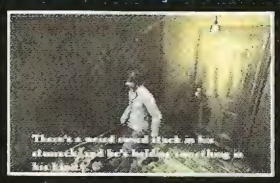
44 - Na cozinha mate os cogumelos e entre na porta ao sul; mate os cogumelos e destrave a porta. Volte à sala da cozinha inicial, pegue o cartão no chão e insira o código 0302 para abrir a porta. Entre para iniciar um filme



45 - Você estará de volta ao seu apartamento. Examine seu banheiro, mensagens no chão e olho mágico. Coloque o cartão dentro do baú preto, salve seu jogo e entre dentro do buraco no banheiro novamente

## Store Complex

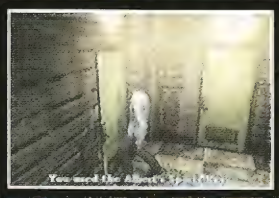
46 - Siga pelo corredor até encontrar um carro; a porta está trancada. Siga descendo pelas escadas. Mate o macaco e continue descendo pela escada até começar um filme



47 - Entre na porta, pegue uma chave e uma espada com o cara deitado no chão. Use a chave na porta

48 - Siga descendo pelas escadas e entre na porta no piso térreo. No corredor entre na porta da direita e pegue dentro da sala munição. Saia pela outra porta para encontrar na sala um taco de golfe e outro de baseball

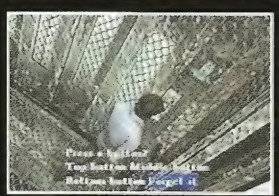
49 - Depois de pegar os itens, siga pela porta em que você pode entrar. Desça pelas escadas até entrar em uma porta no piso térreo. Você está em uma loja de animais. Mate os cachorros e morcegos e pegue na prateleira uma chave. Siga pela outra porta, desça as escadas e entre na porta para verificar uma sala com um relógio



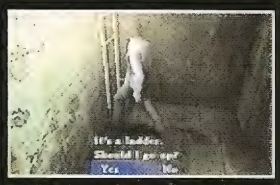
50 - Retorne à sala onde você pegou os tacos de baseball e golfe e use a chave nessa porta. Desça pelas escadas e mate os macacos

51 - Siga pelo corredor e entre no elevador para ver um filme

52 - Dentro do elevador, siga para o último andar (top button); saia do elevador pela outra saída e siga pelo corredor com fantasmas. No final você pega uma espada

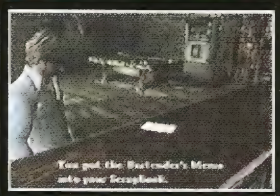


53 - Volte ao elevador e siga para o piso térreo (bottom button); saia do elevador e pegue cartuchos de balas no chão. Volte ao elevador e desça pelas escadas desse andar



54 - Pegue uma garrafinha perto do pilar e siga pelo corredor; mate os cogumelos. Suba pelas escadas no fim desse corredor

55 - Siga pelo corredor; mate os cachorros e macacos. Pegue o taco de golfe com o macaco e, se quiser, e entre na porta no fim do corredor



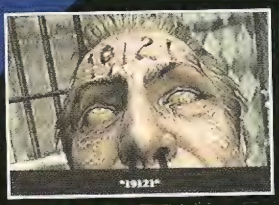
56 - Desça as escadas e entre na porta; desça novamente mais escadas até chegar uma sala com três portas. Entre na do final do corredor. Agora você está no bar, mate os inimigos na parede, leia a mensagem no balcão e pegue o machado em cima da mesa. Entre dentro do buraco para voltar ao seu apartamento

57 - Olhe pela janela da sala e veja no outdoor, os últimos quatro números do telefone da propaganda. Entre no do buraco novamente e utilize o código 3750 na porta ao lado do buraco para liberá-la

58 - Suba uma longa jornada de escadas com os fantasmas atrás de você. No final, remova o cartão perto da porta e entre para aparecer mais um filminho

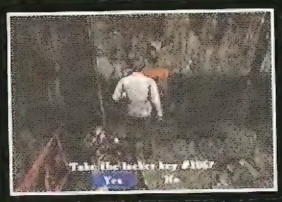
# Detonado

# Silent Hill 4



59 - Volte ao seu apartamento, siga para a sala para ouvir uma transmissão de rádio, examine a janela para ver uma cena e o olho mágico. Siga para o buraco no banheiro

## Prédio

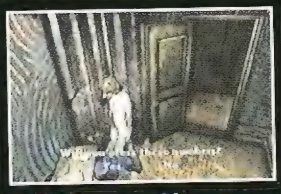


60 - Você começa essa fase no terceiro andar; entre no quarto 301, leia o diário e pegue um pedaço de papel em cima da mesa. Siga para o quarto e pegue duas chaves nos retratos na parede

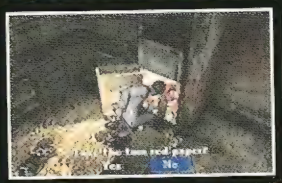
61 - Coloque o pedaço de papel embaixo do quarto 302. Os quartos 303 e 304 estão fechados, então siga para a porta no final do corredor. Desça pelas escadas até chegar ao piso térreo, use a chave 106 no quadro de chaves na parede

62 - Use a outra chave no apartamento 105 e, lá, pegue as chaves de todos os apartamentos na parede, dois pedaços de papéis dentro da caixa, um recado na caixa e leia o diário no quarto

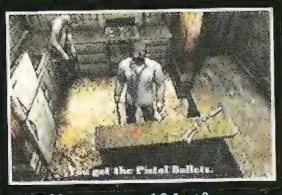
63 - Contra os fantasmas, após acertar várias vezes e eles caírem no chão, use a espada para matá-los. E equipe-se do medalhão



64 - No quarto 106, pegue um kit de medicamentos e leia o recado perto do telefone para começar a escutar o aparelho chamar. No quarto 107, você não encontra nada importante. Siga para o piso térreo



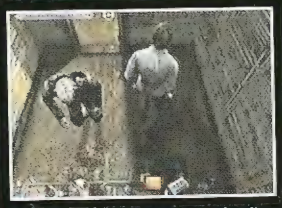
65 - Equipe-se do machado para matar os cachorros; no quarto 104 têm apenas morcegos; no 103 só portas quebradas. No quarto 102 mate as lesmas no chão e abra a geladeira para examinar e pegar mais um pedaço de papel. Caso queira liberar os pedaços de papéis de seus pertences, siga até o quarto 302 e use-os



66 - No quarto 101, têm uma série de armas, mas você não pode pegar nenhuma, apenas algumas balas sobre a mesa

67 - Siga para o segundo andar, você encontrará 3 cachorros no corredor. No quarto 205, você pega uma fita cassete em cima da mesa. No quarto 206, você encontra dois cachorros e nada mais

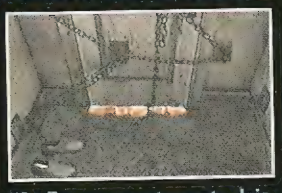
68 - No quarto 207, pegue um revólver em cima da cadeira e mais um taco de golfe. Saia e siga para o outro corredor



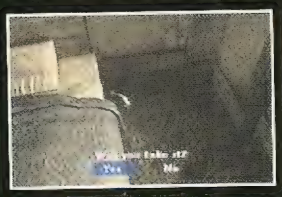
69 - No quarto 204, você não encontra nada, no 203 examine a blusa com sangue para pegar um pedaço de papel

70 - No quarto 202, atenda ao telefone para acabar com o toque do mesmo. No quarto 201, não tem nada de importância. Siga pelas escadas para o terceiro andar

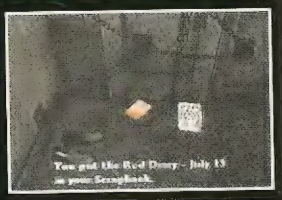
71 - Siga para o quarto 304 e pegue alguns cartuchos de balas no quarto. O quarto 303 esta trancado. Coloque todos os pedaços de papéis que ainda estão com você sobre o seu quarto (302), prossiga para o térreo e entre no buraco



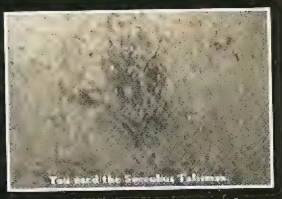
72 - Em seu apartamento, leia todos os pedaços de papel que estão embaixo da porta. Coloque as chaves dos apartamentos dentro no baú preto



73 - Pegue a chave do apartamento 303 que está entre a sua cama e a janela. Entre no buraco e siga para o quarto 303; abra-o para ver mais um filminho



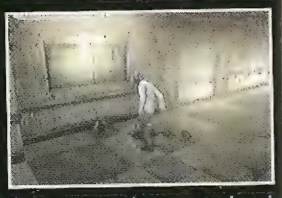
74 - Você acordará em seu apartamento; leia o recado embaixo de sua porta e pegue o talismã ao lado. De uma olhada no quarto de Eileen também. Olhe pela janela para ver mais um filminho



75 - Entre no seu quartinho e verá que tem uma marca na parede, uma espécie de cara do demônio. Use o talismã nessa marca

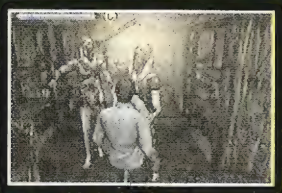
76 - Vá até o seu baú preto e pegue os 4 cartões que você pegou pelas fases. Entre no quartinho e use no alto o cartão laranja, na esquerda o vermelho, o amarelo no buraco da direita e embaixo use o roxo. Veja que surgirá um novo buraco

## Hospital

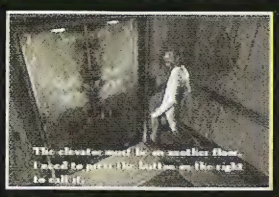


77 - Entre no buraco e, depois do filminho, você acorda num hospital. Mate os morcegos

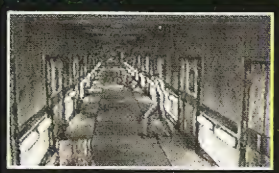
78 - No corredor ao sul que dá para uma porta, que está quebrada. Siga pela sala grande, onde você verá um filminho, e pegue a bolsa de Eileen no chão. Entre no escritório e pegue um estilete na mesa; saia pela outra porta



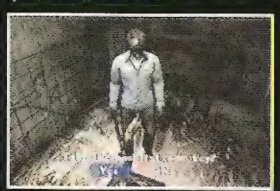
79 - Na porta dupla, à esquerda do corredor, você encontra uma garrafinha e, na sala a esquerda ao lado, você enfrentará duas enfermeiras. Pegue uma ampola na estante. Siga para a sala à esquerda ao lado do elevador para subir pelas escadas



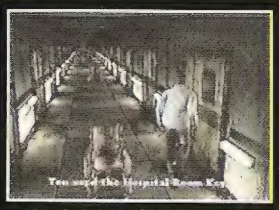
80 - No segundo andar, chame o elevador. Repare que as cadeiras ficam se movimentando e podem acertar você



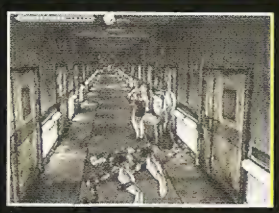
81 - Aqui, você terá que verificar todas as salas do lado esquerdo e direito. Você só não consegue verificar a primeira sala do lado direito, que está trancada



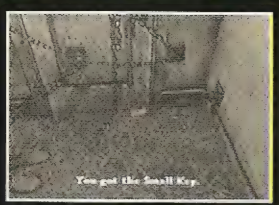
82 - Nas salas você encontrará itens como vela, munição, taco de golfe, garrafinhas de recuperar energia, chave, medalhão e várias enfermeiras e cogumelos para matar



83 - Com a chave em mãos, siga para abrir a primeira porta a direita, encontrar Eileen e ver um filme. Agora ela vai te acompanhar até o final do jogo. Não deixe que seja muito atingida; pois pode comprometer no final do jogo



84 - Siga com Eileen, desça as escadas, mate as enfermeiras e entre na porta (banheiro) que possui um buraco

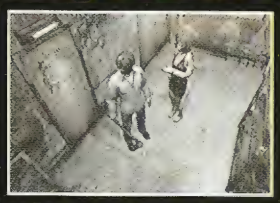


85 - Em seu apartamento, leia as mensagens embaixo da porta, pegue a chave e leia também os recados do lado da estante de livros; siga para o buraco

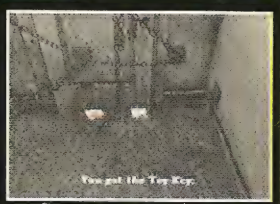
86 - Depois do filminho, siga pelo corredor e entre no elevador e use a chave o outro lado da porta do elevador no primeiro andar. Nas escadas, você enfrentará três enfermeiras. Entre na porta

87 - Desça pelo corredor e, no meio do caminho, existe uma entrada com um buraco, onde você poderá salvar. Nessa parte do jogo, a sua vida não irá se recuperar mais em sua cama. Depois, desça até o final para encontrar uma porta

## Metrô - Segunda Parte

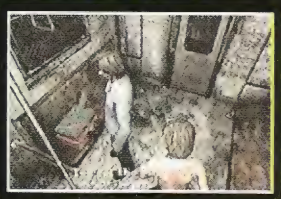


88 - Você está de volta ao metrô. Continue pelo caminho e você verá duas portas, pegue a vela no chão e entre na porta da direita. Siga pelo corredor para enfrentar alguns macacos

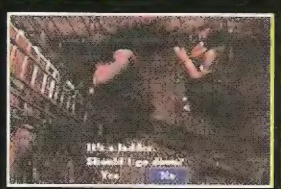


89 - Entre no banheiro feminino e no buraco. Em seu apartamento, veja os recados embaixo de sua porta e pegue a chave. Coloque em seus pertences a moeda do metrô. Para acabar com os espíritos que estão em seu apartamento acenda algumas velas e equipe-se com o medalhão. Entre novamente no buraco

90 - Siga pelo corredor, veja o filme e use a moeda para entrar na linha Lynch Street. Desça pelas escadas. Na primeira plataforma, entre a esquerda para matar alguns cachorros e pegar uma garrafinha



91 - Continue descendo pelas escadas, entre no vagão em que Cynthia estava presa e siga para encontrar uma caixa vermelha em cima do assento dentro do trem. Use a chave nessa caixa para pegar uma moeda



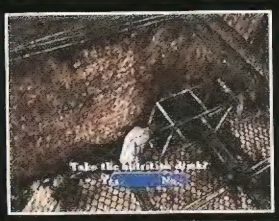
92 - Saia do trem e siga até a porta ao norte no final da estação. Pegue a vela e use a escada para descer. Fique tranqüilo, pois Eileen ficará protegida nesse ponto

93 - Siga e no final do caminho suba a escada. Entre no buraco. De volta ao seu apartamento, lave a moeda que você acaba de pegar na pia da cozinha e ganhará uma nova moeda. Volte ao metrô

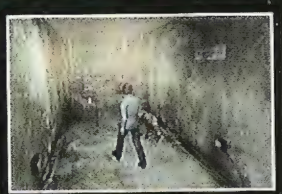
94 - Com Eileen, volte a plataforma e use a sua nova moeda na máquina de vender refrigerante para pegar a chave da cena do crime

# Detonado

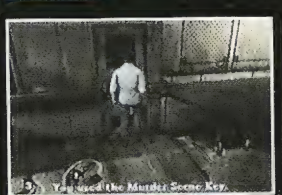
# Silent Hill 4




95 - Volte na porta ao norte, deixe Eileen e desça pelas escadas, siga pelo caminho das tábuas de madeira. Logo após pegar o caminho das tábuas de madeira, pegue no canto esquerdo uma garrafinha que recupera energia. Desça as escadas e entre na porta

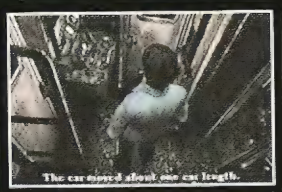


96 - Na estação, suba pelas escadas rolantes e repita a operação citada para escapar dos monstros. No alto, pegue a saída à esquerda para matar um cachorro e pegar uma garrafinha

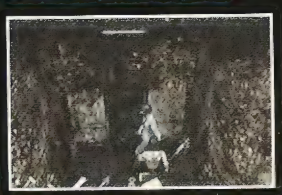



97 - Suba pelas escadas, pegue a passagem da Cynthia no chão e a chave na porta da cena do crime. Entre e pegue uma peça do metrô

98 - Volte para encontrar com Eileen. Saia com ela pela porta, siga pela plataforma e suba pelas escadas para sair da estação. Use a passagem de Cynthia na estação de frente a que você saiu e desça as escadas com Eileen.



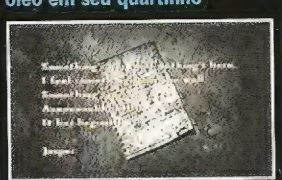

99 - Entre dentro do trem e siga até o primeiro vagão. Use a peça do metro na cabine para movimentar o carro. Saia da cabine e entre na primeira porta a esquerda, desça as escadas e entre na porta



100 - Desça pelo corredor, entre no buraco, salve seus progressos, volte ao corredor e desça para entrar na porta no final

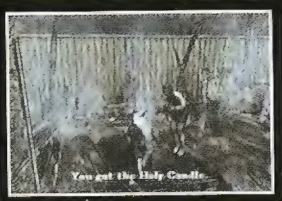
## Floresta - Segunda Parte

101 - Você começa essa fase no cemitério; muito cuidado com os morcegos. Pegue a tocha no canto da tela. Volte ao seu apartamento e use a tocha no óleo em seu quartinho

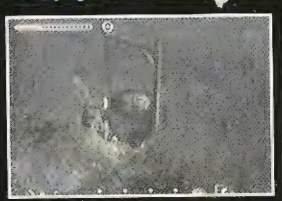


102 - Acenda a tocha para observar em lugares escuros. Nessa fase você não consegue ler os recados deixados nas pedras, porém espere Eileen chegar perto do objeto que ela lê para você

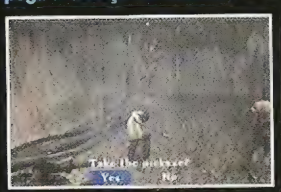
103 - Siga pela porta, na floresta embaixo da lamparina, você pega uma garrafinha que recupera energia. Enfrente uma série de cachorros



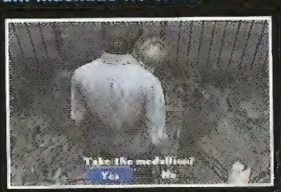

104 - Chegando a uma sala maior, com várias portas, examine uma boneca queimada em uma cadeira de rodas. Pegue um recado no chão e uma vela. As partes da boneca estão espalhadas pela fase, pegue todas elas



113 - Volte à sala, que pegou a tocha e acenda-a, caso esteja apagada. Siga pela floresta novamente e procure um poço. Entre com a tocha acessa; você pega a cabeça da boneca

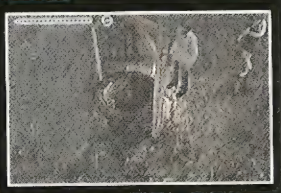



105 - De volta à sala com várias portas, siga pela porta noroeste. Na primeira parte, você enfrentará dois inimigos, pegue perto da porta uma garrafinha que recupera energia. Na próxima sala, você pega mais uma garrafinha e um machado no chão

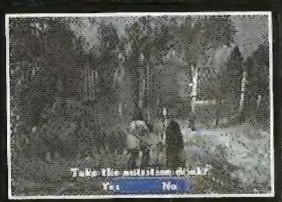



106 - Assista o filme. Perto do lago, pegue o medalhão em cima da pedra e balas de revólver perto da porta. Acenda a tocha e volte por onde veio

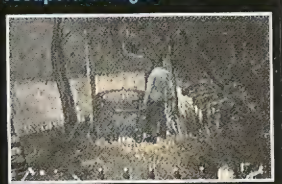
107 - No caminho de volta, com a tocha acessa, investigue o poço para encontrar a perna direita da boneca



108 - De volta à sala com várias portas, siga para a porta nordeste. Siga pelo caminho, acenda sua tocha e pegue, no poço, o braço esquerdo da boneca




109 - Na quinta sala você encontra uma garrafinha que recupera energia



110 - Siga até o final desse caminho, e enfrente um macaco. Pegue uma vela e mais uma garrafinha que recupera energia. Na volta, acenda a tocha e pegue o braço direito da boneca

111 - Caso queira, coloque as peças que você pegou na boneca para liberar espaço em seus pertences

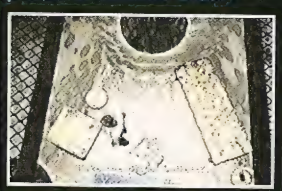
112 - De volta à sala com

vàrias portas, siga pela porta sudeste. Na primeira sala, você encontra uma garrafinha que recupera energia e alguns morcegos. Na terceira sala, você pega munição. Na quarta sala você encontra mais uma garrafinha que recupera energia e poderá acender sua tocha. Pegue no poço ao lado da escada, a perna esquerda da boneca. Volte para a sala com várias portas

114 - Coloque todas as partes na boneca e veja o filminho. Após a cadeira de rodas cair, ela deixa um buraco no chão. Desça por ele, leia o livro em cima da mesa e use o medalhão na porta para entrar

## Prisão - Segunda Parte

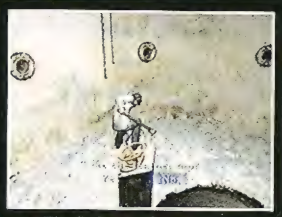
115 - Você começará a fase no ultimo andar, saia pela porta dupla e siga para as portas do terceiro andar



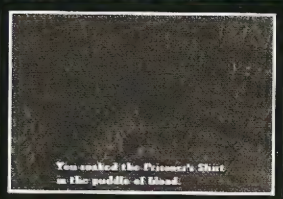
116 - Siga entrando nas salas do terceiro andar, cuidado com os inimigos no corredor. Na sala 2, você encontra uma vela. Na sala 5, você mata alguns cogumelos e pega uma garrafinha que recupera energia em cima da cama e na sala 6, você encontra alguns cartuchos de balas

117 - Entre na sala 1, deixe Eileen nesse ponto e siga pulando dentro de dois buracos até chegar ao térreo

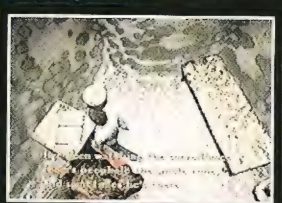
118 - Na parte térrea da fase, siga entrando pela porta em que utilizou o código na primeira parte da fase. Dentro você pega uma camisa no chão



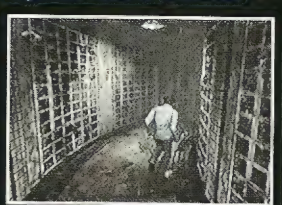
119 - Volte e siga entrando pela outra porta, você encontra em cima da mesa uma garrafinha em cima da mesa. Saia pela porta dupla e suba pelas escadas até o topo, onde encontra uma arma para Eileen



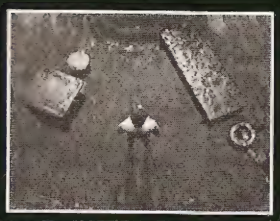

120 - Volte ao seu apartamento e use a camisa na banheira para sujar de sangue e aparecer uma mensagem nela. Depois disso volte à prisão



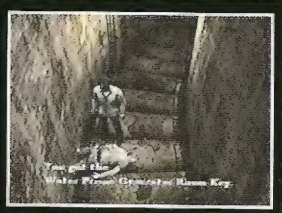
121 - Siga ao segundo andar e entre no corredor com as portas a direita. Examine e pegue todos os itens nas salas, algumas estarão fechadas



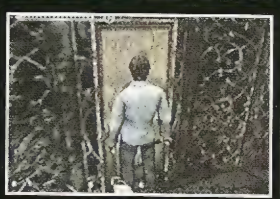
122 - Siga para o corredor com as salas no primeiro andar. Cuidado com os inimigos no corredor. Na sala 4, você encontra balas. E na sala 5, mais uma garrafinha



123 - Siga para a sala, onde tem o buraco perto da porta dupla para as salas do primeiro andar. Veja o filminho



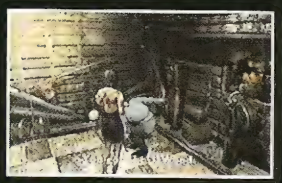

124 - Entre na porta que dá para o corredor com monstros que saem pelas paredes. Acerte o fantasma com a pistola até ele cair no chão e depois use a espada para matá-lo. Pegue com ele uma chave. Volte ao terceiro andar e pegue Eileen, equipe-a com a arma que você pegou, volte novamente ao corredor do fantasma e siga até o final, entrando na porta



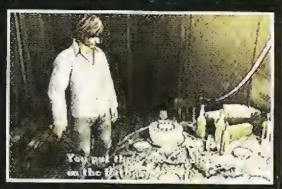
125 - Desça pelas escadas, pegue um kit de medicamentos perto do buraco e use a chave para entrar na porta. Você entrará num corredor com vários inimigos, mate-os e entre na porta em frente. Siga descendo pelo corredor, entre no buraco, salve seus progressos e entre novamente no buraco. Desça pelo corredor e entre na porta

## Store Complex - Segunda Parte

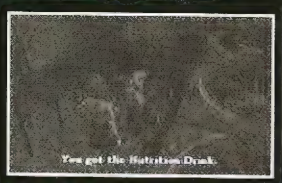
126 - Depois do filminho, pegue o diário. Entre no elevador e siga para o alto (top button). Saia em uma grande sala, onde terá que matar alguns macacos



127 - Na próxima área você enfrentará alguns cachorros; pegue a garrafinha perto da porta quebrada. Siga subindo pelas escadas até chegar numa sala com artigos esportivos. Pegue um taco de golfe, baseball e algumas velinhas de aniversário

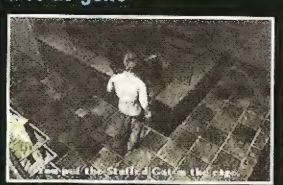


128 - Siga pela porta perto do buraco, pegue a vela e continue pela outra porta. Suba até entrar numa porta. Coloque as velinhas no bolo de aniversário na mesa e pegue o gato




129 - Saia, mate os cachorros, suba e mate mais alguns cachorros. Pegue uma garrafinha perto das escadas

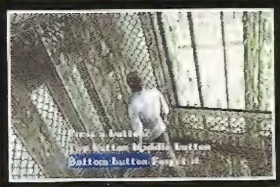
130 - Continue subindo pelas escadas. Perto do carro você encontra uma vela, siga pelo corredor e encontre mais cachorros. No final você encontra mais cachorros e um taco de golfe



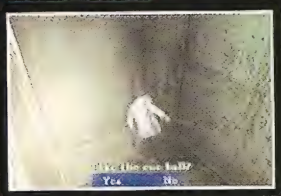
131 - Volte à sala de artigos esportivos e siga pela porta ao norte. Desça pelas escadas até entrar na loja de animais. Dentro pegue cartuchos de balas e uma garrafinha nas prateleiras. Coloque o gato na gaiola e siga pela outra porta. Desça as escadas

# Detonado

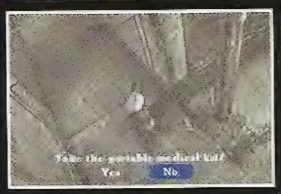
# Silent Hill 4



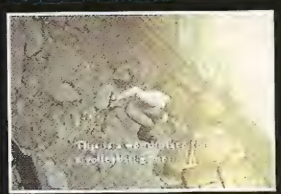
132 - Você entrará numa sala de ponta cabeça; nela, terá que matar alguns morcegos. Pegue balas no chão. Volte ao começo da fase e entre no elevador no piso térreo (bottom button).



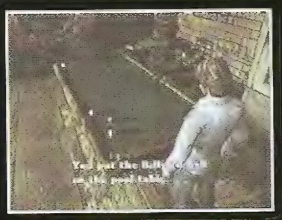
133 - No elevador, siga para o outro lado e desça pelas escadas. Na sala mate os cogumelos, siga pelo corredor até o fim para encontrar uma bola de sinuca. Suba pela escada ao lado



134 - Siga pelo corredor, mate alguns morcegos até começar um filminho. Pegue um kit de medicamentos perto da tela e siga pelo corredor

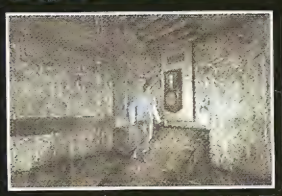


135 - No final do corredor, encontre uma bola de vôlei perto das caixas. Na próxima sala, desça pelas escadas até uma sala onde as cadeiras de rodas andam sozinha e entre na porta. Desça as escadas e entre na única porta aberta



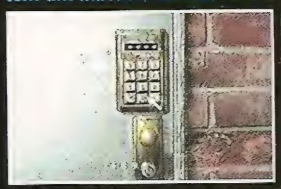
136 - No bar, pegue o recado em cima do balcão e use a bola de sinuca na mesa de jogo

137 - Volte à sala de artigos esportivos e pegue Eileen no elevador. Use a bola de vôlei no cesto. Um sino irá tocar. Volte à sala que estava de ponta cabeça pelo caminho da loja de animais

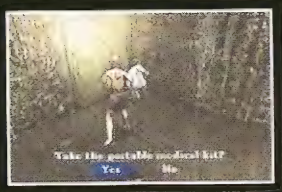


138 - A sala não estará mais de ponta cabeça; entre na porta atrás do relógio. Desça pelas escadas e entre na porta. Você enfrentará uma serie de macacos e cachorros. Pegue uma garrafinha no canto perto da tela. Entre na porta e siga descendo pelas escadas

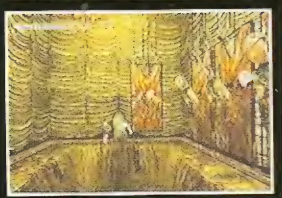
139 - Siga pelos corredores até chegar no bar, onde agora tem um macaco dentro



140 - Para pegar o novo código, entre no buraco, volte ao seu apartamento e ligue para o bar (555-3750). No recado da secretária eletrônica, você obtém o novo código que e os últimos quatro números do novo telefone do bar. Entre no buraco novamente e utilize no código 4890 para abrir a porta

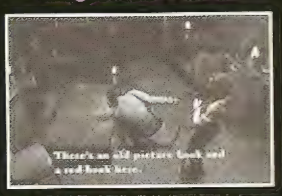


141 - Desça por uma longa jornada de escadas e mate os morcegos para não ter problemas mais tarde. Pegue um kit de medicamentos no térreo e entre pela porta

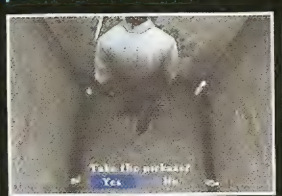


142 - Depois do filminho, você entrará numa sala gigante com vários monstros descendo pelas telas. Mate o monstro verdadeiro para liberar a saída. Desça pelo corredor, entre no buraco, salve seus progressos, entre no buraco e siga até o piso térreo. Entre na porta

## Prédio Segunda Parte



143 - Você entrará em um apartamento, igual ao seu, só que melhorado. Leia as mensagens em cima da mesa e as escritas nas paredes entre o banheiro e seu quarto. Entre em seu quarto e leia quatro novos recados. Volte à sala para ver um filminho



144 - Entre no buraco no banheiro e volte ao seu apartamento normal. Pegue o machado (Pickaxe of Hope) e use na parede entre as portas do banheiro e seu quarto, onde abrirá um buraco

145 - Entre no buraco, examine o corpo pendurado e pegue uma chave. Use essa chave na porta da frente de seu apartamento para começar a fase

146 - Depois do filminho, Eileen se junta a você. No quarto 301, você pega um medalhão e mata alguns inimigos. Depois siga descendo pelas escadas pelo quarto 301 e pegue uma garrafinha no andar de baixo dentro da sala em círculo

147 - Saia por esse quarto e siga para o quarto 202, onde você encontra uma espada e um buraco na parede, de onde você sairá no quarto 203. Nesse quarto, você encontra um spray no chão

148 - No quarto 204, pegue uma garrafinha na cozinha. Saia e siga pelo corredor

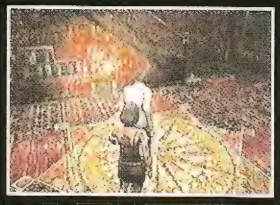
149 - No corredor do segundo

andar, você enfrentará uma série de enfermeiras. No quarto 205, você pega uma garrafinha no quarto. No quarto 206, você encontra uma vela no quarto das crianças

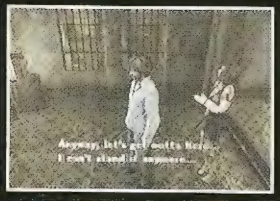
150 - No quarto 206, existe um buraco na parede que te leva ao quarto 207. Nesse quarto, você encontra balas. Saia do quarto e mate os inimigos, desça pelas escadas

151 - No primeiro andar, no quarto 107, você pega mais uma garrafinha

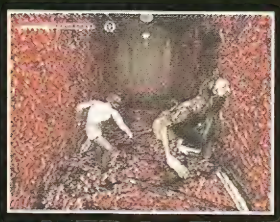
152 - No quarto 106, você pega um kit de medicamentos no quarto e uma ampola no banheiro



153 - Para abrir o quarto 105, você terá que achar seis corpos mortos. Leia o recado no piso térreo e siga para a porta oeste para achar o primeiro corpo



154 - No quarto 104, você encontra alguns monstros e um kit de medicamentos e outro corpo para verificar

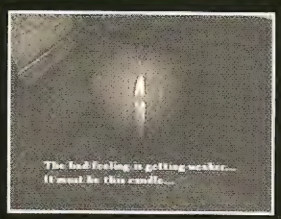


155 - No quarto 103, existem dois inimigos, uma garrafinha e mais um corpo. No quarto 102, existe mais uma garrafinha na cozinha e mais um corpo no meio do quarto. No quarto 101, você pega balas e mais um corpo. O último corpo você encontra no corredor

156 - Siga para o quarto 105, você encontrará uma garrafinha no quarto, depois do filminho. Saia do quarto para ver mais um filminho

157 - Agora siga para o terceiro andar. Siga pelo caminho do quarto 206

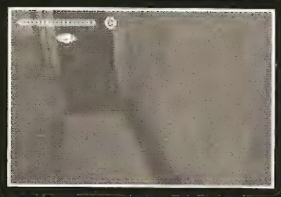
158 - No quarto 304, você encontra alguns monstros e uma garrafinha no quarto. No quarto 303 tem uma enfermeira e um cartucho de balas. Apos completar os apartamentos, siga para o seu quarto (302), usando o caminho pelo quarto 201



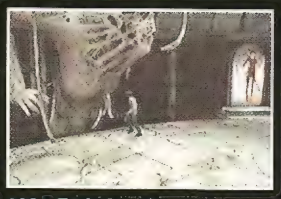
159 - Em seu apartamento, você terá que eliminar todos os espíritos. Utilize velas em todos os lugares da casa para eliminar os espíritos. Caso não elimine todos, isso poderá influenciar no final do jogo

160 - Salve o jogo, e entre no buraco na parede dentro de seu apartamento. Embaixo do corpo, examine a poça preta e pule dentro

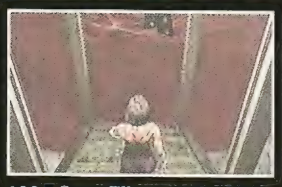
## Última Batalha



161 - Para a última batalha leve em seus pertences, uma arma, um machado, munição, kit de medicamentos e o cordão umbilical



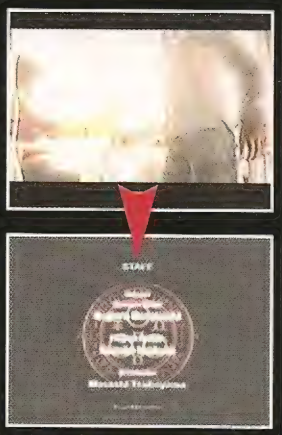
162 - Embaixo do corpo, examine a poça preta e pule dentro. Você cairá numa sala, pule de novo no buraco para enfrentar a última batalha



163 - Caso Eileen tenha sido muito atingida durante o jogo, ela cairá rapidamente na poça vermelha e morrerá; caso ela não tenha sido muito atingida, suas chances são maiores

164 - Use o cordão umbilical no monstro gigante para liberar as lanças. Pegue lança por lança e acerte o inimigo gigante. Caso tenha espaço em seus pertences você poderá pegar mais de uma de cada vez, o que facilita o seu trabalho

165 - Apos acertar todas as lanças no monstro gigante, você terá que matar o homem-sombra. Descarregue todas suas munições nele. Caso acabe equipe-se com a arma extra e continue até matá-lo e antes que Eileen caia na poça vermelha



166/167 - Existe quatro tipos de finais o jogo. 1 - Eileen sobrevive e o quarto livre dos espíritos - Rank: Escape. 2 - Eileen sobrevive e o quarto cheio dos espíritos - Rank: Mother. 3 - Eileen morre e o quarto livre dos espíritos - Rank: Woman's Death. 4 - Eileen morre e o quarto cheio dos espíritos - Rank: 21 Sacraments.

# Silent Hill

Silent Hill nasceu sob a moda dos jogos de terror, cujo representante mais famoso foi Resident Evil. Mas, ao contrário do clássico da Capcom, Silent Hill apostou no terror psicológico, com enredo calcado no ocultismo. A atmosfera do medo vem dos cenários, locais pouco amistosos como hospitais e escolas, estrategicamente abandonados. Abandonados de gente normal, que fique claro. Mas não vão faltar criaturas esquisitas para atrapalhar a vida dos jogadores. Os três primeiros games abusavam do trabalho de luz e sombra e dos efeitos sonoros. Os personagens usavam uma lanterna para se guiar nos corredores escuros e o rádio indicava, com um chiado, a presença de inimigos. Tudo isso cooperava para dar aquele clima. Outra característica de Silent Hill são seus personagens. Desde o primeiro game, nenhum deles parece ser muito normal, mas o aspecto doente parece se acentuar a cada game. Com certeza, a montagem dos personagens sempre foi um dos pontos altos do game. O primeiro jogo, que vendeu 1,5 milhão de cópias, foi produzido por Keichiro Sotoyama, que agora trabalha na Sony e fez Siren. Ele é um adorador de filmes de terror. Tetsuhiro Imatura, programador da primeira versão, liderou Silent Hill 2 com um staff e 50 pessoas. Akira Yamaoka ficou responsável pela terceira e quarta versões. Yamaoka também compôs a trilha sonora de todos os Silent Hill. Tomara que a Konami continue brindando os jogadores com mais suspense.

## Silent Hill

**PlayStation (janeiro de 1999)**

**O protagonista do primeiro jogo é o viúvo Harry Mason, que vai passar uma temporada em Silent Hill junto com sua filha, Cheryl. Um acidente de carro separa os dois e Harry sai em sua procura. Os mapas possuem dois lados, um normal e outro alternativo, mais aterrorizante. Em muitos locais, a lanterna é sua única fonte e luz, o que faz aumentar o suspense, junto com o som do rádio, que detecta a presença de inimigos. Essa versão possui múltiplos finais.**

## Silent Hill 2

**PS2 (setembro de 2001)**

**PC (dezembro de 2002)**

**James Sunderland também perdeu a esposa, Mary, vítima de uma doença súbita. O mistério começa quando James recebe uma carta, supostamente assinada por sua falecida esposa, e pede para ele ir a Silent Hill. Lá, ele encontra Mary, uma jovem idêntica a Mary. Há quebra-cabeças inteligentes e os monstros estão mais horripilantes. Inaugurou um filtro gráfico que coloca ruídos na tela.**

## Silent Hill 2: Restless Dreams

**PS2 (julho de 2002)**

**Xbox (dezembro de 2001)**

**Esse game possui um cenário extra, que conta a história de Maria, e ajuda a esclarecer alguns mistérios do game.**

## Silent Hill 3

**PS2 (agosto de 2003)**

**PC (dezembro de 2003)**

**Heather é uma adolescente normal, que vai passar por poucas e boas. Num domingo qualquer, sua vida se transforma radicalmente, quando o horror de Silent Hill invade o shopping onde fazia compras. O jogador tem opção escolher a dificuldade para os combates e quebra-cabeças individualmente. Alguns cenários do primeiro Silent Hill são revisitados. Novos efeitos de luz e sombra trouxeram ainda mais horror a Silent Hill.**

## Silent Hill 4: The Room

**PS2, Xbox, PC (setembro de 2004)**

**Apesar de oficialmente não ser uma trilogia, a quarta versão de Silent Hill abandonou vários elementos da série, como a lanterna e o rádio, e conseqüentemente, tem menos personalidade que os games anteriores. O protagonista é Henry Townshend, preso em seu próprio apartamento. Através de um buraco em seu banheiro ele vai entrando no estranho mundo de Silent Hill. Um novo tipo de inimigo é inaugurado: fantasmas.**

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 114

**REDAÇÃO**
**Editora**
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br

**Arte**
Editora Option Studio

**Assistente Editorial**
Akira Suzuki

**Colaborador**
Mauricio Pedersen (jogos).

**PUBLICIDADE**
**Profit Comunicação**
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

**Editora Option Ltda.**

**A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.**

**P O O L**
**e d i t o r a**

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão
Plural Gráfica

Distribuição
Dinap

Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

# SUPER GAMEPOWER

**Próxima Edição**

## Prepare-se! A Mulher-Gato mostrar· suas garras nos cinemas e nos consoles.

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**
**Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080**

### EDIÇÃO 113

Spider-Man 2 (**PS2, XBOX, PC, Cube e GBA**); Thief: Deadly Shadows e Full Spectrum Warrior (**XBOX e PC**); Driv3r (**PS2 e XBOX**); Splinter Cell: Pandora Tomorrow (**PS2 e Cube**); The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay (**XBOX**); Silent Hill 4 (**PS2**); The Legend of Zelda: For Swords Adventures (**Cube**); Mario Vs Donkey e Sonic Advance 3 (**GBA**)

### EDIÇÃO 112

Shrek 2 (**PS2, XBOX, PC e Cube**); Van Helsing, NBA Ballers, LMA Manager 2004 e Red Dead Revolver (**PS2 e XBOX**); Guilty Gear XX #Reload: Midnight Carnival (**XBOX**); UFC: Sudden Impact, World Tour Soccer 2005 e Syphon filter: The Omega Strain (**PS2**); Kirby: Great Labyrint of the Mirror, Metroid: Zero Mission e Mario Golf: Advance Tour (**GBA**)

### EDIÇÃO 111

Malice (**PS2 e XBOX**); Alias (**PS2, XBOX e PC**); Dead Man's Hand (**XBOX e PC**); Splinter Cell: Pandora Tomorrow (**PS2, XBOX, PC e GBA**) Samurai Jack (**PS2, XBOX e GC**); The Suffering, Fight Night 2004 (**PS2 e XBOX**); Tenchu: Return from Darkness (**XBOX**); Forbidden Siren, Champions of Norrath: Realms of EverQuest (**PS2**); Metal Gear Solid: The Twin Snakes (**GC**).

### EDIÇÃO 110

Puyo Pop Fever (**PS2, XBOX, GC, PC e Dreamcast**); James Bond 007: Everything or Nothing, Pitfall: The Lost Expedition (**PS2, XBOX e GC**); Baldur's Gate: Dark Alliance II (**XBOX e PS2**); Ninja Gaiden, Breakdown, Unreal II: The Awakening (**XBOX**); Rise to Honor, Winning Eleven 7 International Edition, Airforce Delta Strike (**PS2**); Metroid Zero Mission, Pitfall: The Lost Expedition (**GBA**).

### EDIÇÃO 109

I-Ninja (**PS2, XBOX, GC e PC**); The Sims: Bustin' Out (**PS2, XBOX e GC e GBA**); Sonic Heroes (**PS2, XBOX e GC**); Deus Ex Invisible War (**XBOX e PC**); Magatama, Otogi: Myth of Demons (**XBOX**); Resident Evil: Outbreak, Seven Samurai 20XX, Pride GP 2003Front Mission 4, Kunoichi, Fullmetal Alchemist (**PS2**); Rockman Exe 4 Tournament Red Sun/Blue Moon, Sonic Battle (**GBA**).

### EDIÇÃO 108

XIII, Need For Speed Underground (**PS2, XBOX, GC e PC**); Medal Of Honor: Rising Sun, R: Racing Evolution, Crash Nitro Kart (**PS2, XBOX e GC**); Legacy of Kain: Defiance (**PS2, XBOX e PC**); Project Gotham Racing 2 (**Xbox**); Fatal Frame 2, Dragon Ball Z: Budokai 2, Kya Dark Lineage (**PS2**); Mario Kart: Double Dash (**GC**) Mario & Luigi: Superstar Saga, BeyBlade (**GBA**).

## DETONADOS

**Edição 113** - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

**Edição 112** - Pokémon Colosseum (GC) e Hitman: Contracts (PS2, Xbox e PC)

**Edição 111** - Ninja Gaiden (Xbox), James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

**Edição 110** - Onimusha 3 (PS2), Sonic Heroes (PS2, GC e Xbox), I-Ninja (PS2, GC, Xbox e PC)

**Edição 109** - Fatal Frame II (PS2), Beyond Good & Evil (PS2, GC, Xbox, PC)

**Edição 108** - Prince of Persia The Sands of Time (PS2, GC, Xbox, PC), Tony Hawk's Underground (PS2, GC, Xbox)

**Edição 107** - Castlevania Lament of Innocence (PS2)
Freedom Fighters (PS2, GC, Xbox, PC)
Viewtiful Joe (GC)

**Edição 106** - Maximo Vs Army of Zin (PS2), P.N.03 (GC)

**Edição 105** - Futurama (GC, PS2, Xbox)
Chaos Legion e Rockman X7 (PS2)

**Edição 104** - Wario World (GameCube)
Tomb Raider The Angel of Darkness (PS2)

# Shopping SGP

**Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!**

**Novo tel.: 0xx11 6335-3080**


## VIENA GAMES

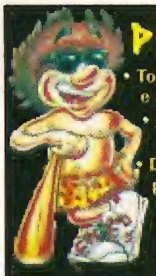
TUDO EM VIDEOGAMES

SEDEX PARA TODO O BRASIL

FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)

Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1395

## PLANET GAMES



- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

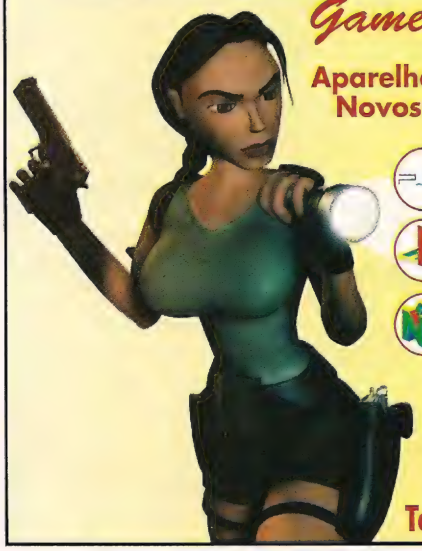
Financiamos em até 12x no cheque ou carnê

Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

## ROCK LASER Games

Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br



Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos

Sedex para Todo o Brasil

✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia

Atacado e Varejo

*Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque*

Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

## CRAZY GAMES & net

LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

## SETGAMES

PS2 XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

## WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Assistência Técnica

Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

## KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

NOVO ENDEREÇO

Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

www.afirmagames.com.br

AFirmaGames®

ESPECIALIZADA EM DESTRAVAMENTO DE PLAYSTATION2

- DESBLOQUEIO
- UNIDADE ÓTICA
- TRANSCODIFICAÇÃO
- FONTE
- VENDA

Atendemos todo

CONSERTOS EM GERAL ORÇAMENTO GRÁTIS

Rua Leite de Moraes, 67 - Norte Shop - Cj. E1 - Santana

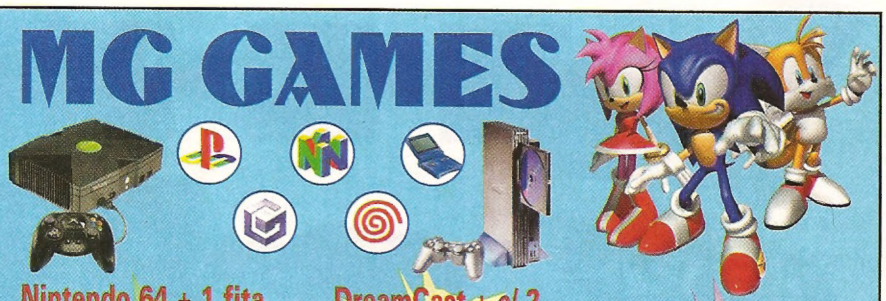
Tel: (11) 6971-1260 Ramal:329 / 3461-8562

SUPER GAMEPOWER

Para anunciar ligue

(0xx11) 6335-3080

MG GAMES



Nintendo 64 + 1 fita + Memory Card + Rumble Pack
R$ 140,00

DreamCast + c/ 2 controles + 1VMU + 10 jogos
R$ 250,00

1 Super Nintendo c/ 2 controles e 1 fita
R$ 100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

# ELE

## A MAIOR

**Vendas, trocas e consertos.**

PS2 GAME BOY ADVANCE™ XBOX

SEDEX

# www.eletromil

## O melhor preço e a maior garantia!

# TROMÍL

## LOJA DO BRASIL

N-GAGE NOKIA

SEGA

PlayStation

# Promoção

Camera Eye Toy
PS2
Por Apenas
R$ 300,00

Tela Portátil GC
Por Apenas
R$ 350,00

Tapete PS1 PS2
Por Apenas
R$ 59,50

Tela Portátil PS2
Por Apenas
R$ 429,00

Controle PS2
Por Apenas
R$ 79,50

Tela Potátil XBox
Por Apenas
R$ 429,00

Memory Card
Original
R$ 67,50!

Nintendo 64 acompanha 1
Controle, 1 jogo, 1 Rumble Pack
+ 1 Memory Card + 1 bolsa
R$ 120,00

# games.com.br

R. Sta. Ifigênia, 348 - 1º and. - loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Aberta de seg. a sex. 8:30 às 18:00H e sáb. 8:30 às 17:00H
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309 - 3337-0158

# ARY VICTOR ELETRÔNICA-LTDA

**Vendemos, Consertamos e Trocamos Aparelhos**

**Aceitamos Cheque -pré**

**R. Mariano Sendras dos Santos s/n**

**( Edificio Shopping Center, Quadra 05 e Lj. 02 )**

**Cep. 25010-080 - Duque de Caxias - RJ**

**Tel.: (21) 2671-8601 / 2782-2068**